Original Steam-Code: Vollversion Patrizier 4 • 2 DVDs • 3 Std. Videos

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

PC Games EXTENDED

Wissen, was gespielt wird

STEAM-VOLLVERSION

Code im Heft / erforderlicher Download: ca. 3,5 GByte

PATRIZIER 4

Perfekt für lange Winterabende: Der neueste Ableger der Strategie-Legende!

Detaillierte Mittelalter-Städte • Spannende Seeschlachten
Dynamisches Wetter • Glaubwürdiges Handelssystem

PC-GAMES-WERTUNG: 84 • Mit vielen Tipps im Heft!

+ 32 EXTRA-SEITEN
Reports: Emotionen durch Spiele • Humble Bundle
Windows 8.1 Spiele-Tuning • Neue Top-Mods

2 DVDs
Über 3 Stunden Videos!

2014: DAS JAHR DER PC-SPIELER

So wird das PC-Spielejahr 2014: Großes Special auf 12 Seiten!

Warum sich Aufrüsten wieder lohnt • Welche Genres durchstarten • Was PS4 und Xbox One für PC-Spieler bedeuten • u. v. m.



DIABLO 3 REAPER OF SOULS

Mit dem Kreuzritter durch den fünften Akt:
100 Stunden gespielt + 24 Minuten Videos!

MITTELERDE

Assassin's Creed trifft Herr der Ringe:
mit überraschend cleveren Orks! S. 38

AUSGABE 257
01/14 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50;
Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich,
Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30





... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: PATRIZIER 4

Die Wirtschaftssimulation *Patrizier 4* versetzt euch in die aufregende Anfangszeit der Hanse. Ihr versucht, vom einfachen Krämer über den Fernkaufmann und den Bürgermeister bis schließlich gar zum Eldermann der Hanse aufzusteigen. Dazu kauft ihr Waren in einer Stadt günstig ein, transportiert sie über den Seeweg zu einer anderen Stadt und versucht dort, sie zu einem höheren Preis zu verkaufen. Später baut ihr eure Handelsflotte aus, um immer mehr Städte beliefern zu können, richtet automatische Handelsrouten ein und zieht eigene Produktionsstätten hoch. Ein dynamisches Warenwirtschaftssystem, historische Ereignisse, die Bedürfnisse eurer Bevölkerung, Schiffsbau, das Anheuern von Crews und Kapitänen, Expeditionen in ferne Länder und gefährliche Piratenangriffe sorgen für Abwechslung und beschäftigen euch ständig.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Käufer der DVD-Version installieren das Spiel mit dem auf pcgames.de/codes bereitgestellten Code (siehe unten); Käufer der Download-Edition aktivieren das Spiel via Steam. Ist bei der DVD-Version ein Internetanschluss aktiv, lässt sich das Spiel nur über den Kalypso-Launcher und einen kostenlosen Kalypso-Account starten. Offline entfällt diese Account-Pflicht.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: 2 GHz CPU, 1 GB RAM, Windows XP/Vista/7, DirectX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM und Pixel Shader Model 2.0, 5 GB Festplattenspeicherplatz
Empfohlen: 3 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Neuester Teil der bekannten deutschen Wirtschaftssimulation
- Kampagne, Freies Spiel, Szenarien sowie ein Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler
- 20 Handelsstädte im Nord- und Ostseeraum
- Vier Schiffstypen
- Acht Konkurrenten, je einer pro Region
- Warenwirtschaftssystem, das dynamisch auf Angebot und Nachfrage reagiert
- Automatische Handelsrouten
- Ruhmsystem zum Aufstieg vom Krämer zum Eldermann
- Dynamisches Wettersystem
- Ausbau der Stadt mit neuen Gebäuden und Produktionsstätten
- Piratenangriffe
- Seeschlachten
- Expeditionen in ferne Länder
- Komplett in Deutsch vertont

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION*
Patrizier 4

DEMOS*
Der Landwirt 2014

TOPTHEMA
Diablo 3: Reaper of Souls

VIDEOS (TEST)
Baldur's Gate 2: Enhanced Edition
Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall
Injustice: Götter unter uns
Need für Speed: Rivals
X Rebirth

VIDEOS (VORSCHAU)
Might & Magic X

VIDEOS (MAGAZIN)
Assassin's Creed 4 im Grafikvergleich PC vs. PS4
Assassin's Creed 4 im Grafikvergleich PC vs. Xbox vs. PS4
Shut up and take my money – Overfunded (Teil 1, 2, 3)
Sweet FX: Battlefield 4 & AC4
Meisterwerke: Patrizier 2
Rossis Welt: Folge 63
Vollversion: Patrizier 4
X Rebirth (1.14) – Gemoddet

TRAILER
Battlefield 4: China Rising
Battlefield 4: Second Assault
The Witcher 3: Wild Hunt
Tom Clancy's The Division

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader (v.10.01.)
VLC Media Player (v. 2.0.6)

INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

VIDEOS (TEST)
World of Warplanes

VIDEOS (VORSCHAU)
Kinetic Void
Kingdoms Rise
Starpoint Gemini 2
Stronghold Crusader 2

VIDEOS (MAGAZIN)
100 Spiele, die man gespielt haben muss (Teil 2 bis 4)
Battlefield 4: China Rising
Diablo 3: Reaper of Souls – Kreuzritter im Detail
PC Games Genre-Check: Shooter
Risen-Mod Neuland
Sweet FX: Anleitung
Sweet FX: Metro Last Light
Sweet FX: World of Tanks
Sweet FX: Borderlands 2
USK-Report



* Diese PC-Games-Ausgabe ist auch als Download-Edition erhältlich, die unsere Vollversion in Form eines Steam-Codes bereitstellt. Zur Installation ist in diesem Fall ein Download von rund 3,5 GByte via Steam erforderlich. Dafür sind auf der Heft-DVD diese redaktionellen Videos und Demos zusätzlich enthalten.

Eure persönliche Seriennummer für die Installation der DVD-Version unserer Vollversion *Patrizier 4* bzw. einen Steam-Code für Käufer der Download-Edition erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der Codekarte (Seite 66/67) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL

Volle Kraft voraus

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

FREITAG | 29. November 2013

Wer zum heutigen Verkaufsstart eine Playstation 4 ergattern will und nicht vorbestellt hat, muss neben 550 Euro (Konsole, erstes Spiel, zweites Gamepad) noch mehr mitbringen: ganz viel Glück. Denn das Gerät ist – wie schon eine Woche zuvor die Xbox One – fast überall ausverkauft. Youtube-Videos zeigen wild gewordene Massen, die sich in Elektromärkten um die Kartons prügeln. Dieser Hype um die beiden Hightech-Konsolen, gemixt mit düsteren PC-Prognosen von Börsenanalysten, führt zu den fast schon gewohnten Abgesängen auf den guten, alten Spiele-PC. Warum diese Befürchtungen unbegründet sind, zeigt die Titelstory ab Seite 18, die vom gesamten PC-Games-Team recherchiert wurde. Wir sind uns sicher (und deshalb schreiben wir das auch mutig auf die Titelseite): 2014 wird das Jahr der PC-Spieler!

MONTAG | 9. Dezember 2013

Wer ein PC-Spiel kauft, kennt die weißen, gelben, grünen, blauen und roten USK-Sticker auf der Vorderseite der Verpackung. Diese Alterseinstufungen sind für Händler verbindlich: Ein „Ab 18"-Spiel darf nicht an Minderjährige verkauft werden, empfindliche Strafen drohen. So weit, so bekannt. Was aber nur die wenigsten wissen: wie diese Einstufungen tatsächlich zustande kommen. Deshalb haben wir der USK in Berlin einen Besuch abgestattet (Report ab Seite 86). Übrigens: Auch sämtliche PC-Games-DVDs werden von der USK freigegeben.

DONNERSTAG | 12. Dezember 2013

1989, war das nicht …? Genau, den Fall der Berliner Mauer bringen wohl die meisten damit in Verbindung. Im selben Jahr wird in Nürnberg ein Unternehmen gegründet, ohne das ihr heute wahrscheinlich keine PC Games 1/14 in Händen halten würdet: Computec. 2014 feiern die 185 Mitarbeiter das 25-jährige Jubiläum des Verlages. Einen Vorgeschmack auf die geplanten Aktionen rund um diesen Geburtstag gibt's auf Seite 128 und auf pcgames.de/computec25.

FREITAG | 13. Dezember 2013

Auch vier Wochen nach Release ist *X Rebirth* weiterhin vor allem eines: eine Großbaustelle. Warum Redakteur Stefan Weiß das Weltraumspiel trotzdem nicht von seiner Festplatte verbannt, steht in seinem Test-Special ab Seite 64.

Das PC-Games-Team wünscht allen Lesern einen grandiosen Start ins Spielejahr 2014 und viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

UNSER TITELMOTIV



Das Artwork zum 2013-Jahresrückblick in PC Games 12/13 ist fulminant bei unseren Lesern angekommen – die Resonanz fiel unglaublich positiv aus (vielen Dank dafür!). Deshalb haben wir Grafikerin Tanja Adov kurzerhand auch diesmal mit der Illustration der aktuellen Titelstory beauftragt. Wegen der großen Nachfrage bieten wir auch dieses Motiv als Wallpaper in verschiedenen Auflösungen auf pcgames.de an – einfach im Suchfeld das Stichwort „Wallpaper" eingeben und herunterladen!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde



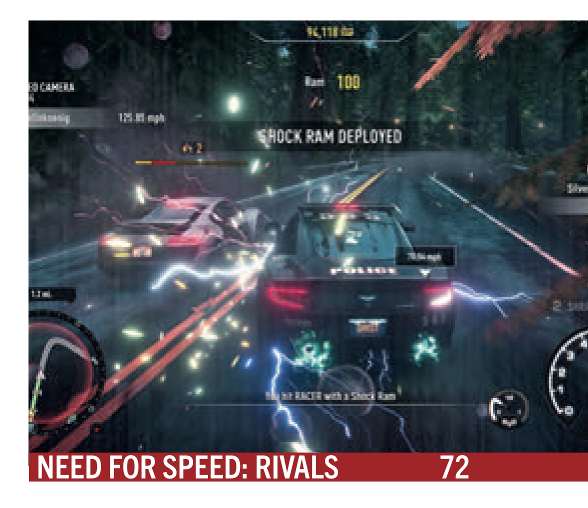
Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 01/14



Warum sich der PC trotz der neuen Next-Gen-Konsolen nicht verstecken muss, sondern seine Vormachtstellung weiter ausbauen wird.





AKTUELLES

HARDWARE



MAGAZIN

SERVICE



INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS 78



BAPHOMETS FLUCH 5 70



PUBLISHER-CHECK UBISOFT 96



Peter Bathge war bei den Entwicklern von *Mittelerde: Mordors Schatten* vor Ort. In seiner Vorschau erklärt er, was das Action-Adventure mit der *Herr der Ringe*-Lizenz so besonders macht.

MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN 75

TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE

TALES FROM THE BORDERLANDS/GAME OF THRONES

Neue Telltale-Adventures

Wer sowohl den Humor von *Borderlands* als auch die Dramatik des Episoden-Adventures *The Walking Dead* schätzt, bekommt nächstes Jahr ein besonderes Bonbon: Telltale Games' (*The Walking Dead*) neues Point&Click-Adventure *Tales from the Borderlands* spielt im *Borderlands*-Universum der Shooter-Experten Gearbox Software. Mit Comic-Grafik und Gastauftritten einiger aus der Vorlage bekannten Charaktere (bislang bestätigt: Bösewicht Handsome Jack und Waffenverkäufer Marcus) verströmt ein erster Trailer bereits die gewohnt skurrile *Borderlands*-Atmosphäre. Die Handlung des Episoden-Adventures dreht sich offenbar um zwei brandneue Amateur-Schatzjäger, die sich auf dem Planeten Pandora ihre Sporen verdienen.
Darüber hinaus hat Telltale ein Lizenzabkommen mit dem Fernsehsender HBO geschlossen, das der Adventure-Schmiede auf mehrere Jahre hinaus die Umsetzungsrechte an der Fantasy-TV-Serie *Game of Thrones* sichert. Ein gleichnamiges Spiel (natürlich ebenfalls in Episoden aufgeteilt) ist bereits angekündigt. Bei Redaktionsschluss existierte lediglich ein nichtssagender Teaser-Trailer zum Spiel. Mit handfesten Infos rechnen wir nach dem Jahreswechsel. Beim Veröffentlichungstermin der beiden Spiele gibt sich Telltale ebenfalls noch vage: Die ersten Kapitel sollen zusammen mit den weiteren Episoden von *The Walking Dead: Season 2* und *The Wolf Among Us* im Laufe des Jahres 2014 erscheinen. ❑

Info: www.telltalegames.com

Handsome Jack, der herrlich fiese *Borderlands 2*-Bösewicht, hat im ersten Video zu *Tales from the Borderlands* einen Gastauftritt.

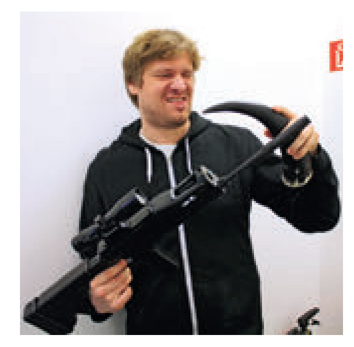


Noch ist völlig unklar, welchen Part des Kriegs um den Eisernen Thron Telltales *Game of Thrones*-Adventure erzählen wird.



Telltales bewährter Comic-Grafikstil wirkt wie eine natürliche Evolution der *Borderlands 2*-Optik.

HORN DES MONATS*
MATTI SANDQVIST



Als *Battlefield*-Fan blendet Matti gerne die Tatsache aus, dass *Call of Duty* die erfolgreichere Shooter-Serie ist. Seine Selbsttäuschung geht so weit, dass er im *Battlefield 4*-Test in Ausgabe 12/13 den neuesten *Call of Duty*-Teil als *Modern Warfare: Ghosts* verunglimpfte. Zur Strafe muss er alle *CoD*-Teile noch mal durchspielen und eine Strichliste über jede verschossene Patrone führen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

TECH-NICK MEINT

PREISE ZUM VERRÜCKT SPIELEN

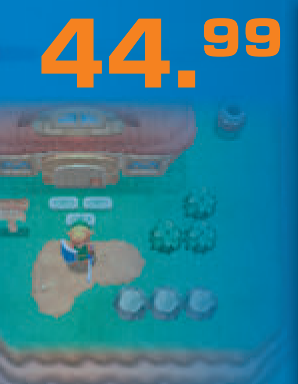


4 GB SD-Card

Farbbeispiele

189.-

NINTENDO 3DS XL



44.99



Angebote gültig von 01.12.2013 bis 19.01.2014. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.



RISEN 3 ODER GOTHIC 5?

Entwickler Piranha Bytes arbeitet an einem neuen Rollenspiel. Projektleiter Björn Pankratz zu PC Games: „Es wird düsterer als *Risen 2*. [..] Wir kehren zu unseren Wurzeln zurück.“ Mit einer offiziellen Ankündigung wird im Frühjahr gerechnet.

NO MAN'S SKY

Star Citizens kleiner Bruder



Von der Planetenoberfläche steigen Spieler im Raumgleiter ohne Ladezeiten ins All auf. Dort liefern sie sich Duelle mit Weltraumpiraten, erforschen die Galaxie und docken an Raumstationen an.

Gerade mal vier Mann zählt das Team von Hello Games (*Joe Danger*), das an einem ambitionierten Weltraumspiel mit begehbaren Planetenoberflächen und starkem Survival-Aspekt ähnlich *Day Z* oder *Terraria* arbeitet. In *No Man's Sky* sollen Tausende Spieler gleichzeitig eine theoretisch unendlich große Galaxie erforschen. Die Planeten des Universums werden zufällig generiert; je weiter die Spieler ins Zentrum vorstoßen, umso schräger kommen Fauna und Flora daher. Die Himmelskörper dienen dabei als Rohstofflieferant, um Charakter und Raumschiff aufzurüsten. Erkundete Planeten lassen sich für andere Spieler markieren. Weltraumkämpfe sollen darüber hinaus eine wichtige Rolle spielen. Geht dabei das eigene Schiff zu Bruch, ist es dauerhaft futsch oder legt zumindest – schwer beschädigt – eine Bruchlandung hin und muss erst wieder mit viel Aufwand repariert werden. Wann *No Man's Sky* erscheint, steht derzeit in den Sternen. ❑

Info: www.hellogames.org

PC-GAMES-LESERCHARTS

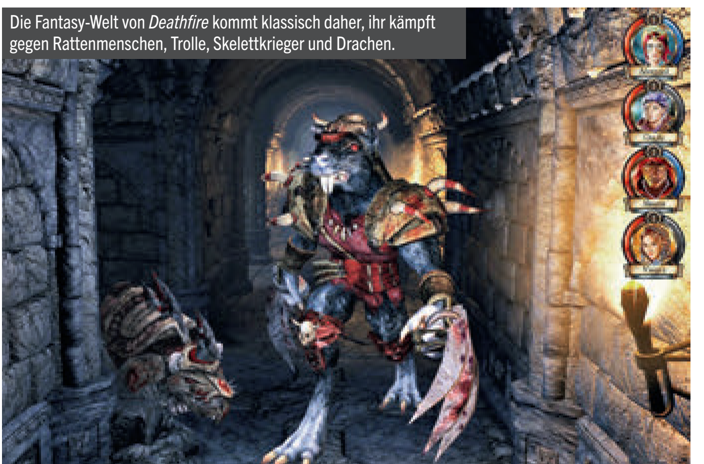
Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de könnt ihr jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield 4	Electronic Arts	Test in 12/13	Wertung: 92
2	Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	Test in 12/13	Wertung: 87
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
4	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
5	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
6	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
7	FIFA 14	Electronic Arts	Test in 11/13	Wertung: 90
8	Diablo 3	Blizzard Entertainment	Test in 06/12	Wertung: 91
9	Call of Duty: Ghosts	Activision	Test in 12/13	Wertung: 83
10	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88

DEATHFIRE: RUINS OF NETHERMORE

Episoden-Release nach Kickstarter-Flop

Das deutsche Entwickler-Urgestein Guido Henkel (*Das Schwarze Auge: Nordlandtrilogie*) hadert weiter mit der Projektfinanzierung über Kickstarter. Für den Dungeon-Crawler *Deathfire* seines Teams G3 Studios kamen statt der erforderlichen 390.000 lediglich 200.000 Dollar an Spendengeldern zusammen. Vor einem Jahr war Henkel bereits mit seinem isometrischen Rollenspiel *Thorvalla* auf Kickstarter gescheitert. Die Entwickler geben trotz dieses Rückschlags nicht auf: *Deathfire* erscheint nach neuesten Plänen in sechs Episoden. Auf der Webseite des Projekts bitten die Macher derzeit um einen Vorschuss von 50.000 Dollar seitens engagierter Fans, um die erste Folge fertigzustellen. Wer spendet, bekommt für 15 Dollar die ersten drei Episoden, ab 20 Dollar erhalten Unterstützer Zugriff auf alle sechs Story-Kapitel. Einen Veröffentlichungstermin gibt es bislang noch nicht. Ähnlich wie *Might & Magic X: Legacy* erinnert *Deathfire: Ruins of Nethermore* stark an den Überraschungs-Hit *Legend of Grimrock* und die *Wizardry*-Serie: Zu Beginn wählt ihr aus sechs Rassen, acht Klassen und über 40 Attributen, um eine vierköpfige Abenteurergruppe zu erstellen. Aus der Ego-Perspektive fechtet das Team in Dungeons und einer Oberwelt taktische Rundenkämpfe gegen Monster aus. Zwischendurch löst der Spieler Rätsel, stellt Waffen und Tränke her oder führt Dialoge mit NPCs und verbessert sein Ansehen bei unterschiedlichen Fraktionen. ❑



Die Fantasy-Welt von *Deathfire* kommt klassisch daher, ihr kämpft gegen Rattenmenschen, Trolle, Skelettkrieger und Drachen.

Info: www.deathfiregame.com

NORTHCON 2013 VOM 5. BIS 8. DEZEMBER

Die Mega-LAN-Party

Wir waren auf dem größten Gaming- und E-Sport-Event Deutschlands. Alle Infos zur Mega-LAN-Party und zum internationalen ASUS ROG Tournament finden Sie hier.

LAN-Partys sterben aus, weil alle nur noch online spielen? Die NorthCon beweist das Gegenteil: Auch in diesem Jahr trafen sich rund 3.000 begeisterte PC-Spieler Anfang Dezember in Neumünster, um gemeinsam aktuelle Multiplayer-Titel zu spielen, über Spiele und Hardware zu fachsimpeln und das internationale ROG Tournament zu verfolgen, zu dem Hauptsponsor ASUS geladen hatte.

ASUS ROG Tournament

Über eine Million PC-Spieler verfolgten das ROG Tournament per Livestream, bei dem viele internationale Topspieler in *Starcraft 2* gegeneinander antraten. Am 8. Dezember 2013 um 01:00 Uhr war es dann so weit: Lee ‚Jaedong' Jae Dong aus Koera gewinnt das ASUS ROG Tournament auf der NorthCon 2013 und wurde mit einem Preisgeld in Höhe von 10.000 US-Dollar belohnt. Jaedong stand bereits zuvor mehrmals im Finale großer E-Sport-Turniere, konnte sich aber bisher nie durchsetzen. Zweite wurde die Kanadierin Sasha ‚Scarlett' Hostyn, die im Halbfinale Startale-Spieler Lee ‚Life' Seung Hyun mit 3:0 besiegen konnte.

Neue Hardware auf der NorthCon

Neben dem ROG Tournament zeigte ASUS in einer eigenen Halle auf der NorthCon die neue Poseidon Geforce GTX 780. Diese außergewöhnliche High-End-Karte verfügt über einen starken Luftkühler, lässt sich aber auch mit zwei entsprechenden G1/4-Zoll-Anschlüssen in einen Wasserkühlungskreislauf einbinden und erreicht so besonders niedrige Temperaturen für noch bessere Übertaktungsergebnisse. Auch die Sockel-2011-Platine Rampage IV Black Edition durfte von den Besuchern vor Ort bestaunt werden. Zudem konnten sich die Spieler neueste Headsets, Mäuse, Tastaturen, Mauspads oder Gaming-Monitore mit 144 Hz ausleihen und im LAN-Party-Praxiseinsatz ausprobieren.

Weitere Bilder und Videos von dem ASUS ROG Tournament, dem Cosplay-Contest und der NorthCon im Allgemeinen finden Sie unter www.pcgh.de/asusrogtournament. Außerdem hat Maruf Frosch, der Gewinner des PCGH-Vor-Ort-Reporter-Wettbewerbs einen Bericht unter www.pcgh.de/asusvorort veröffentlicht.





Auf der NorthCon gab es auch die ASUS Poseidon zu sehen, die mit Luft und Wasser gekühlt werden kann.



Die NorthCon brachte rund 3.000 begeisterte Spieler zusammen, die fast vier Tage mit- und gegeneinander spielten.

Die Besucher hatten die Möglichkeit, in aller Ruhe allerneueste Hardware von ASUS zu testen, zum Beispiel ein UHD-LCD.

Ein besonderes Highlight waren wie so oft die sogenannten Cosplayer, die mit fantastischen Kostümen unterwegs waren.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus schreiben und spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Fütterungszeit bei PC Games



Der Hunger treibt's rein: Menschenfleisch

Der Ribwich-Truck machte Anfang Dezember Station auf dem Verlagsgelände. Dutzende Redakteure stillten ihre Gier nach geräuchertem Pork-Meat im Brötchen. Anschliessend ging es zurück ins Raubtiergehege.



Geschätzte 6.248 Kalorien in einem handlichen Paket.

Christkindel-Podcast

Mit den selbstgebackenen Plätzchen von unserem Hörer Florian (Dankeschön!) läutete die Redaktion in Podcast 225 die Weihnachtszeit ein. Obendrauf gab es für alle Exil-Hessen einen zünftigen Apfelglühwein. Wenn einer fragt: Den haben wir NATÜRLICH nicht während der Arbeitszeit getrunken!



"Glühwein-Plätzchen, das wär's!"

Psst, hier wird geschlichen ...

Der Anspieltermin zu Thief in den Räumen der Redaktion verlief problemlos: Square Enix hatte die spielbare PS4-Version derart unauffällig ins Verlagsgebäude geschleust, dass ausser den zuständigen Redakteuren keiner was mitbekam.



"Kann man in diesem Spiel eigentlich auch Pferde stehlen?"

O Pannenbaum!



"Mensch, Peter, lass dich nicht immer so (be)hängen!"

Der Computec-Weihnachtsbaum wehrte sich dieses Jahr entschieden gegen alle Schmückversuche: Er kippte gleich mehrmals auf unsere Empfangsdame!


25
JAHRE
computec
MEDIA
LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Spiele und Termine

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine, auf die ihr euch in den kommenden Monaten freuen dürft (Änderungen vorbehalten).

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Eurovideo	1. Quartal 2014
	Assassin's Creed: Liberation HD	Action-Adventure	Ubisoft	15. Januar 2014
Seite 70	Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall – Episode 1	Adventure	Revolution	4. Dezember 2013
Seite 60	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	Januar 2014
Seite 56	Broken Age	Adventure	Double Fine	Januar 2014
▶	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	24. Februar 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	März 2014
▶	Deathfire: Ruins of Nethermore	Rollenspiel	G3 Studios	Nicht bekannt
Seite 32	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2014
Seite 50	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	28. Februar 2014
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	2014
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Developments	März 2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
▶	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt
	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Blizzard Entertainment	2014
	Hellraid	First-Person-Action	Nicht bekannt	2014
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014
	Homefront 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 78	Injustice: Götter unter uns – Ultimate Edition	Beat 'em Up	Warner Bros. Interactive	29. November 2013
	Jagged Alliance: Flashback	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2014
▶	Lego Der Hobbit	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2014
▶	Lego The Movie Videogame	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	11. April 2014
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2014
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	3. Quartal 2014
Seite 48	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	2. Quartal 2014
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt
Seite 38	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2014
	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	1. Quartal 2014
Seite 72	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	Electronic Arts	21. November 2013
▶	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt
▶	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Nicht bekannt
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Strategie	Electronic Arts	Nicht bekannt
▶	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	April 2014
▶	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	2014
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt
▶	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	2. Quartal 2014
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	6. März 2014
Seite 54	Spacebase DF-9	Aufbaustrategie	Double Fine	2014
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2015
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015
Seite 58	Starbound	Action-Adventure	Chucklefish Games	2014
Seite 76	Steamworld Dig	Action-Adventure	Image & Form	5. Dezember 2013
Seite 44	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2014
▶	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	2014
	The Amazing Spider-Man 2	Action-Adventure	Activision	1. Quartal 2014
	The Banner Saga	Rundentaktik	Stoic Studio	14. Januar 2014
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	2. Quartal 2014
▶	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	4. April 2014
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	2014
	The Walking Dead: Season 2 – Episode 1	Adventure	Telltale Games	17. Dezember 2013
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Namco Bandai	2014
Seite 46	Thief	Action-Adventure	Square Enix	25. Februar 2014
	Titanfall	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	13. März 2014
	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015
	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	April 2014
	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment	Nicht bekannt
	Warlock 2: The Exiled	Rundenstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2014
▶	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2014
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2. Quartal 2014
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2. Quartal 2014
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	2014
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014
Seite 74	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	13. November 2013
Seite 64	X Rebirth	Weltraumsimulation	Deep Silver	15. November 2013



Staffel 2 des Zombie-Dramas erschien kurz nach Redaktionsschluss. Den Test gibt's nächstes Mal.

INHALT

2014 wird das Jahr der PC-Spieler

Von: Matti Sandqvist

Totgesagte leben länger: Warum der PC als Spieleplattform im neuen Jahr maßgebend sein wird – trotz Next-Gen.

„Wenn es um Spiele geht, ist die PC-Plattform den Konsolen überlegen – zusätzlich bekommt man alle Funktionen, die ein Computer mit sich bringt.“ Mit diesem Satz hat ein Nvidia-Manager nicht nur unsere Zuversicht in die Zukunft des PCs in Worte gefasst, er beschreibt auch zum Teil die tatsächliche Lage der Games-Industrie. In Großbritannien etwa, einem der Hauptmärkte der Videospielbranche, ist der PC die am schnellsten wachsende Spieleplattform, obendrein überflügelt Steam mit weltweit 65 Millionen aktiven Usern locker den Online-Dienst Xbox Live und außerdem zeigen Free2Play-Titel wie *World of Tanks* mit über 60 Millionen registrierten Hobby-Panzerfahrern, dass Online-Spiele vor allem auf Windows-Rechnern ihre Heimat gefunden haben.

Rosarote Brille?

Doch sieht die Zukunft des PCs als Spieleplattform wirklich so strahlend aus? Könnte man die Worte des Nvidia-Managers nicht als reines Marketing-Geschwätz gegen den Erzkonkurrenten AMD abtun, der sowohl für die Xbox-One- als auch die Playstation-4-Hardware verantwortlich zeichnet? Zudem machten im Dezember Meldungen die Runde, die wegen stagnierender Absatzzahlen schon das Ende des PCs am Horizont sehen wollen.

Bekanntlich liegt die Wahrheit zumeist irgendwo in der Mitte. Deshalb wollen wir auf den folgenden Seiten die Situation der PC-Spiele anhand von elf eher kontroversen Thesen betrachten und erläutern, warum wir an die sichere Zukunft unserer liebsten Spieleplattform glauben. ❑

GROSSE LESERUMFRAGE

Wir haben unsere Leser gefragt, was sie von unseren Thesen über die Zukunft der PC-Spiele halten – die Ergebnisse wollen wir euch nicht vorenthalten!

Bereits bei der Planung unserer Titelstory fiel uns auf, dass man auch in einer kleinen Runde bezüglich der Zukunft der PC-Spiele verschiedener Meinung sein kann. Brauchen vielversprechende Titel überhaupt noch das Geld vom Publisher? Müssen wir unsere Rechner aufrüsten? Wie sieht es mit unseren Wohnzimmern aus, wird dort demnächst der PC die Konsole ersetzen? Am Ende waren wir uns zwar einig, dass der Windows-Rechner für uns weiterhin die beste Spieleplattform ist, lagen bei den Details aber zum Teil weit auseinander. Unsere Umfrage-Ergebnisse spiegeln das Bild der Runde gut wieder: Zum Beispiel bekam nur eine einzige These eine Zustimmung von über 80 Prozent, aber auch nur eine Aussage weniger als 20 Prozent. Die einzelnen Ergebnisse findet ihr mit der Prozentangabe der Ja-Stimmen, wie rechts abgebildet, neben den Thesen.



PC-Spieler brauchen keine Next-Gen-Konsole

Wenn es um Exklusivtitel geht, bleibt die PS4-/Xbox-One-Konkurrenz vorerst überschaubar.

Den fulminanten Launch der neuen Konsolen von Sony und Microsoft dürfte auch der überzeugteste PC-Spieler mitbekommen haben. Die Xbox One und die Playstation 4 sind für relativ wenig Geld zu haben, bieten zu diesem Preis recht gute Hardware und wollen vor allem im Online- und Community-Bereich neue Wege beschreiten. Für Konsolenspieler gibt es auch kaum eine Wahl: Wer nicht zur neuen Hardware greift, wird 2014 die allermeisten Spieleperlen entweder verpassen oder in deutlich geringerer Qualität auf dem Bildschirm erleben als auf den Zauberkisten der nächsten Generation.

Für uns PC-Spieler sieht die Lage jedoch ein wenig anders aus. Wenn es um Must-have-Spiele geht, die es nur für die Xbox One oder PS4 gibt, ist die Auswahl zurzeit ziemlich bescheiden: Auf Microsofts All-in-one-Mediencenter kann man mit *Forza Motorsport 5* endlich in butterweicher HD-Optik realistische Rennen fahren und auf Sonys Konsole erlebt man in *Killzone: Shadow Fall*, wie gut Ego-Shooter seit einigen Jahren auf dem PC aussehen. Bis die echten Verkaufsargumente in Form von grandiosen Exklusivtiteln für die neuen Konsolen kommen, dürfte es noch fast ein Jahr dauern – ob „Systemseller“ wie *Uncharted 4* oder *Halo 5* im nächsten Jahr überhaupt erscheinen, steht zudem noch lange nicht fest. Also: Warum sollten wir mit dem Kauf einer PS4 oder Xbox One liebäugeln, wenn wir nicht begeisterte





Mit Killzone: Shadow Fall für die PS4 hat der niederländische Entwickler Guerilla einen der bisher schönsten Ego-Shooter abgeliefert.

Rennfahrer oder Shooter-Experten mit Anspruch auf vollständige Genre-Line-ups sind? Bis auf den günstigen Preis von 399 bzw. 499 Euro spricht aktuell tatsächlich wenig für die Anschaffung. Dazu fällt das altbekannte Couch-Argument immer weniger ins Gewicht – mit den Steam-Machines erobert der PC voraussichtlich auch unsere Wohnzimmer und macht damit gemütliches Spielen auf dem Sofa möglich (dazu mehr auf der nächsten Seite).

Im Spielehimmel

Wir wollen aber gar nicht behaupten, dass es für die neuen Konsolen keine vernünftigen Spiele gibt – die sind in Hülle und Fülle erhältlich und im Frühling folgen noch viele weitere. Jedoch werden wir PC-Spieler auch die allermeisten dieser Titel spielen können – ein High-End-PC vorausgesetzt – sogar schöner als auf den Next-Gen-Konsolen. Ubisofts vielversprechende Open-World-Dystopie *Watch Dogs* erscheint ebenso für den PC wie der vielleicht vielversprechendste Online-Shooter des neuen Jahres – *Titanfall* von den ehemaligen *Call of Duty*-Machern. Obendrein bleibt unser PC im Gegensatz zu den Konsolen abwärtskompatibel und wenn es um Indie-Spiele geht, sind wir dank Steam zahlenmäßig schon längst dort, wo Microsoft und Sony gerne ankommen möchten. Über zu wenige Titel können sich PC-Spieler auch in Zukunft kaum beklagen. ❏

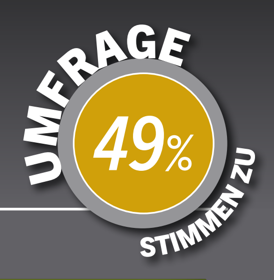
Autor: Matti Sandqvist



Die große Hoffnung der meisten Shooter-Freunde – *Titanfall* – erscheint neben der Xbox One auch für den PC.

PC-Spiele drängen ins Wohnzimmer

Die graue PC-Maus macht Playstation & Co. heftige Konkurrenz.



Es gab eine Zeit, da war das Spielen im Wohnzimmer noch den Konsolenbesitzern vorbehalten. Mittelfristig gehören aber selbst Wii, Xbox 360 und Playstation 3 zum alten Eisen, und ihre Nachfolger haben es mit der Vorherrschaft im Wohnzimmer nicht mehr ganz so leicht wie früher. Still und heimlich haben sich schon längst Handys und günstige Tablet-PCs zum Daddeln etabliert und nun drängt sich auch noch der PC zwischen Xbox One und Playstation 4.

Expansion: Langsam, aber sicher!

Der Angriff des Personal Computers auf das Refugium von Gamepad-Geräten ist mitnichten ein blindes Vorpreschen des grauen Kastens als Zockmaschine, sondern vielmehr Teil einer strategisch geplanten Expansion. Zumindest jener, die Valve Software seit Jahren verfolgt. Die Entwickler um Firmenchef Gabe Newell können mit ihrem Datendienst Steam auf eine lange und beeindruckende Erfolgsgeschichte zurückblicken. Vor mehr als zehn Jahren als Tool für Mehrspieler-Modi von Valve-Spielen gegründet, hat sich die Plattform seitdem beständig weiterentwickelt. Neben der Lizenzüberwachung (DRM) von Spielen kamen auch Funktionen zum automatischen Patchen sowie die Digitaldistribution der Spiele über einen eigenen Shop hinzu.

Nun geht Valve den nächsten Schritt und bringt 2014 nach dem bereits länger verfügbaren Big-Picture-Modus, der die Anzeige von Steam-Spielen auf großen (TV-)Monitoren optimiert, nun ein eigenes komplettes Betriebssystem auf den Markt. SteamOS basiert auf Linux, ist für Steam-Spiele optimiert und wird sich auf jedem PC installieren lassen. Zudem bringen einige Hersteller mit den Steam Machines auch eigens dafür zugeschnittene Mini-PCs auf den Markt. Das allein reicht aber noch nicht, um die Spieler davon zu überzeugen, einen PC zwischen HiFi-Rack und TV zu quetschen. Denn wer hantiert schon gern mit Maus und Tastatur, wenn er es sich im gemütlichen Ohrensessel bequem gemacht hat.

> „Das kommt mir riskant vor. Wenn es sich nicht Valve wäre, wäre ich spöttisch.“



Der 3D-Guru John Carmack glaubt an Valve – auch bei den „riskanten“ Steam Machines.



Der Big-Picture-Modus war die Vorbereitung; mit Steam OS werden alle Spiele für große Monitore bzw. TV-Bildschirme fit gemacht.

Das weiß man auch bei Valve, wo man passend zum neuen „Wohnzimmer-Betriebssystem“ auch noch einen eigenen Spielecontroller entwickelt hat. Von der Form her erinnert er an handelsübliche Controller, bietet jedoch eine augenscheinliche Neuerung. Er besitzt ein Touchpad in der Mitte und verzichtet auf Analogsticks. Statt der üblichen Daumen-Steuerknüppel hat Valve zwei Trackpads verbaut, die an stark verbesserte Notebook-Eingabegeräte erinnern. Doch Valve wäre nicht Valve, gäbe es hier nicht noch eine Besonderheit.

Die US-amerikanischen Entwickler zogen bei der Entwicklung der neuen Hardware natürlich auch in Betracht, dass die PC-Spielerschaft nicht nur Shooter, Action- und Rollenspiele liebt, sondern auch auf Strategie- und Wirtschaftssimulationen nicht verzichten möchte. Deshalb lassen sich die Trackpads des Steam-Controllers für jedes Spiel individuell anpassen. So kann man Steam-Spielen dann auch vorgaukeln, das Spiel mit einer Maus zu steuern. Dass das bereits ziemlich gut funktioniert, zeigte der Entwickler eindrucksvoll mit einem entsprechenden Video, in dem etwa ein *Portal 2* ebenso gut zu steuern war wie ein *Civilization 5*.

Wird das was?

PC-Hardware, Betriebssystem und Controller wirken gut aufeinander abgestimmt. Die Zeichen stehen gut, dass Valve den Platzhirschen Microsoft und Sony im Wohnzimmer heftige Konkurrenz macht und ihnen mit den neuen Steam-Machines größere Marktanteile abjagt. ❑

Autor: Marc Brehme



PC-Hard- und Software: Aufrüsten lohnt sich wieder

Brauchen unsere PCs 2014 neue Komponenten und Windows 8.1?

Neue Komponenten

Damit die neuesten Spiele 2014 schön aussehen, stehen für viele von uns einige Hardware-Anschaffungen an.

Laut dem Marktforschungsunternehmen IDC hat der PC-Markt 2013 den schlimmsten Absturz seiner Geschichte erlebt und steht nun insgesamt so schlecht da wie vor fünf Jahren. Erst in vier Jahren sollen sich die PC-Verkäufe laut den Analysten erholen – bis dahin prophezeit man dem PC sinkende Absatzzahlen. Der miserable Zustand des Marktes soll daher rühren, dass es kaum Gründe gibt, ein älteres System zu ersetzen.

Stimmt doch gar nicht!
Doch das Markforschungsunternehmen erwähnt auch, dass der Spiele-PC-Bereich weitgehend stabil bleibt. Wir gehen sogar so weit, dass wir für das Jahr 2014 viele gute Gründe sehen, den heimischen Gaming-PC aufzurüsten. Für kommende Grafikwunder wie *The Witcher 3* oder *The Division* wird ein Rechner vonnöten sein, der mit einem flotten 8-Kern-Prozessor ausgestattet ist, 8 GB RAM sein Eigen nennt und in der eine Radeon R9 270X- oder Nvidia GTX 760-Grafikkarte eingebaut ist. Man wird im Gegensatz zu den letzten drei Jahren bei fast allen Spielen von der Hardware-Power profitieren, da Entwickler aufgrund der Next-Gen-Konsolen auf neue Grafikmotoren wie Frostbite 3 oder Unreal-4-Engine setzen werden. ❑

Autor: Matti Sandqvist



Ob man zu einer teuren Geforce GTX 780 für 500 Euro, Marken-Arbeitsspeicher oder High-End-CPUs greifen muss, hängt von den eigenen Vorlieben ab. Wer kommende Spiele mit hohen statt sehr hohen Details erleben möchte, kommt auch mit Grafikkarten für etwa 200 Euro aus.

Microsoft setzt wieder auf PC-Spiele

In den vergangenen Jahren haben wir fast nur Casual Games von Microsoft geliefert bekommen. Nun wird sich das ändern – allerdings ist dafür Windows 8 vonnöten.

Die *Age of Empires*-Reihe, *Freelancer*, *Dungeon Siege*, *Halo* und *Fable* – es gab mal eine Zeit, da brachte der Redmonder Konzern unter dem Namen Microsoft Game Studios lauter maßgebende Spiele für Windows-Rechner heraus. Dann wurde 2005 der unbeliebte Games for Windows Live-Service gestartet, Spiele von Microsoft Studios für den PC wurden immer seltener und einige Entwickler wie Ensemble Studios (*Age of Empires*-Serie) mussten sogar ihre Pforten schließen. Mit Microsoft als Wegweiser in Sachen PC-Spiele war somit in den letzten Jahren nicht mehr zu rechnen.

Neues Windows nötig?
Doch das dürfte sich bereits im nächsten Jahr ändern. Der Vice President von Microsoft Studios – Phil Spencer – ist neidisch auf den Erfolg von Valves Steam und gibt zu, dass man sich „zu stark auf die Konsolen konzentriert" habe. Spencer geht gar so weit, dass er PC-Spielern mehr neue Microsoft-Game-Studios-Projekte verspricht, als in den vergangenen zehn Jahren insgesamt erschienen sind. Einziger Haken an der Sache: Ein Großteil der Spiele dürfte Windows 8 voraussetzen, wie etwa *Project Spark*. Ob die kommenden Microsoft-Spiele Grund genug sind, ein neues Betriebssystem zu installieren, wagen wir zu bezweifeln. Jedoch hat *Battlefield 4* gezeigt, dass Windows 8 sogar gut für die Performance sein kann. Falls der Leistungsschub auch in anderen Titeln Schule macht, könnte dann doch ein Windows 8 vonnöten sein. ❑

Autor: Matti Sandqvist

UMFRAGE 39% STIMMEN ZU



Project Spark ist ein Baukasten für kreative Spieler. Der innovative Titel ist bereits in der Beta-Phase für Windows 8 spielbar.

Digital geht vor: Spiele auf DVD sterben aus

Der Trend zu Download-Versionen ist nicht mehr aufzuhalten.



Die Zeichen der Zeit sind nicht mehr zu übersehen. In den 80er- und 90er-Jahren wurden Spiele für gewöhnlich in einer großformatigen Box ausgeliefert, mit aufwendigen Handbüchern, Karten und gelegentlich sogar Gimmicks. Nach der Jahrtausendwende setzte sich die schlichte DVD-Hülle immer mehr durch, und schon lange sind ausschließlich digitale Handbücher Standard, allenfalls teure Collector's Editions verfügen noch über den damaligen Umfang.

In erster Line dient die Reduktion der Kosteneinsparung, eine DVD-Hülle ist um ein Vielfaches kompakter als zum Beispiel eine große Pappschachtel wie die Euro-Box. Herstellung, Transport und Lagerung sind so um einiges billiger und der Publisher kann sein Produkt so entweder günstiger anbieten oder er hat eine größere Gewinnspanne. Und die generelle Verfügbarkeit schneller und günstiger Internetverbindungen wird der klassischen Distribution von Spielen via Datenträger bereits in absehbarer Zukunft nahezu vollständig den Garaus machen.

Die Zukunft ist jetzt

Klingt nach Zukunftsmusik? Nein, eigentlich nicht. Portale wie Steam sind mittlerweile in aller Munde, laut eigenen Angaben verfügt die Hausplattform von Valve über 65 Millionen Benutzerkonten, die aus 9.000 digitalen Titeln schöpfen können. Der Preisverfall, den Valve durch die günstige digitale Distribution losgetreten hat, ist bei PC-Spielen überall zu spüren. Andere Publisher wie EA oder Ubisoft haben nachgezogen und verfügen mittlerweile über eigene Plattformen, und das Humble Bundle fechtet einen Preiskampf mit Steam aus (Motto: Wer bringt mehr Games billiger unters Volk). Die neueste Masche: gog.com und Origin gewähren dem Kunden bereits ein generelles Rückgaberecht und das Humble Bundle lockt mit Wohltätigkeit durch Zocken.

> „Distributoren, die nicht an der momentanen Entwicklung teilnehmen, werden aussterben."
>
> Theodore Bergquist, CEO der digitalen Distributionsplattform Gamer's Gate. Die Webseite hat über 6000 Spiele im Angebot.

Umwälzende Ereignisse

Das alles ist wohl noch recht neu, auch wenn wir uns bereits an diese Verhältnisse gewöhnt haben. Die Nutzerzahlen von Steam sind erst um 2009 herum so richtig in Fahrt gekommen, jahrelang fristete der Dienst sein Dasein ausschließlich als Helferlein für Valve-Produkte. Das Humble Bundle, bereits 2010 etabliert, hat erst 2013 durch THQ und Origin so richtig an Profil gewonnen und von gog.com, Gamer's Gate oder Bundle Stars haben viele bis heute noch nichts gehört. Momentan sind wir Zeugen von umwälzenden Ereignissen, seit der PC Anfang der 90er seinen Durchbruch als Multimedia-Plattform erfuhr. Mehr als Vorhersagen zu formulieren, wohin die Reise letztlich geht, ist momentan gar nicht möglich.

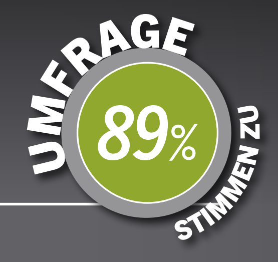
Nur eines scheint sicher: Das klassische Distributionsmodell mit Datenträgern hat mittel-, vielleicht sogar schon kurzfristig ausgedient. Für Beta-Zugänge oder Early-Access-Titel eignet sich der gute, alte Datenträger auch gar nicht – und diese neuen Formen des Publishing gewinnen, ebenso wie schnelle und günstige Internetverbindungen, immer mehr an Bedeutung. ❑

Autor: Torsten Lukassen



Gute Free2Play-Titel sind gefragt

Das Free2Play-Geschäftsmodell ist populärer denn je. Ist das die Zukunft?



Der Traum vom kostenlosen Zocken auf hohem Qualitätsniveau, das klingt für Spieler verlockend. Der Traum von gewinnträchtigen Shops, in denen Fans bereitwillig Echtgeld ausgeben, das klingt wiederum für die Hersteller verlockend. Konzepte wie etwa in *World of Tanks*, *War Thunder* oder auch *Neverwinter* gehen durchaus auf. Diese Spiele bieten reichlich und vor allem gute Inhalte, ziehen Tausende Spieler an und das über Monate. Besonders im Online-Rollenspiel-Segment hat sich die Umstellung von einem Abo- auf ein Free2Play-Modell als Rettungsanker erwiesen. Spiele wie *Der Herr der Ringe Online*, *Age of Conan*, *Star Trek Online* oder *The Secret World* wären ansonsten schon längst in der Versenkung verschwunden.

Frankfurter Schule

Das Frankfurter Entwicklerstudio Crytek ist davon überzeugt, dass Free2Play die Zukunft im Spielebereich sei, und stellt komplett auf diesen Markt um. Den Anfang machten die *Crysis*-Entwickler mit einer hauseigenen Spieleplattform namens Gface, auf der seit Oktober 2013 mit *Warface* ein Koop-Shooter mit Cryengine unter der Haube spielbar ist. Doch so richtig Triple-A-Feeling kommt bei *Warface* nicht auf. Es mag zwar optisch zu den besten Free2Play-Shootern zählen, doch bietet das Gameplay nur laue Durchschnittskost. Es gibt so gut wie kein Merkmal, um *Warface* aus der Masse anderer Shooter herausstechen zu lassen. Dazu kommt ein nerviges Shop-System, in dem man keinerlei Motivation verspürt, überhaupt etwas zu kaufen. Free2Play als alleiniges Argument reicht daher nicht aus, um Spieler dauerhaft zu binden.

„Unser Ziel ist es, Free2Play mit Triple-A-Qualitäten für den Weltmarkt zu entwickeln."



Cevat Yerli, CEO von Crytek, plant in Zukunft, ausschließlich auf Free2Play-Titel zu setzen.

Man will die Entwickler belohnen

Problematisch ist die niedrige Einstiegshürde beim Free2Play-Spiel. Man probiert einen solchen Titel erst mal aus, „kostet ja nix". Dann muss es das Spiel aber sehr schnell schaffen, den Spieler zu packen, zu überraschen, ihn zu belohnen, damit er bei der Stange bleibt. Ein sehr gutes Beispiel dürfte das Action-Rollenspiel *Path of Exile* sein. Entwickler Grinding Gear Games liefert darin zunächst bekanntes *Diablo*-Gameplay, in dem man sich im Handumdrehen zurechtfindet. Dazu enthält es aber ein einzigartiges Charaktersystem, das motiviert wie kaum ein anderes. In puncto Spielumfang gibt es keinerlei Beschränkung und die Spielqualität ist rundherum hochwertig. Im integrierten Shop ist nichts zu finden, was auch nur den Hauch einer versteckten Pay2Win-Falle enthält. Kosmetik und Gimmicks sind im Angebot. Und das Konzept geht wunderbar auf, man verbringt zig Stunden im Spiel, ohne von lästigen „Kauf doch bitte dies oder das"-Aufforderungen genervt zu werden. Man möchte die Entwickler dafür einfach belohnen und kauft dann eben doch mal hier und da einen Ziergegenstand oder alternativen Grafik-Effekt. Ob dies auf Dauer wirtschaftlich ist, muss sich noch zeigen.

So schön die Sache mit inzwischen qualitativ hochwertigen Free2Play-Spielen auch ist, das Konzept lässt sich nicht auf alle Spiele anwenden. Noch im Sommer 2013 kündigte EA etwa an, alle Marken auf Free2Play umzustellen. Doch Manager Peter Moore betonte schon kurz nach der Meldung, dass man weiterhin Offlinespiele und Vollpreistitel produzieren werde und Free2Play nur dort anwende, wo es sinnvoll sei. Ob sinnvoll mit ertragreich gleichzusetzen ist? ❑

Autor: Stefan Weiß



▲ Das *Diablo*-ähnliche Rollenspiel *Path of Exile* ist liebevoll gemacht, motiviert zum Weiterspielen und enthält keine Pay2Win-Fallen – so können Free2Play-Titel überzeugen.

◀ *Warface* sieht zwar äußerlich wie ein aufwendiger Ego-Shooter aus, schafft es aufgrund von Designschwächen nicht, den Spieler dauerhaft an das Spiel zu binden.

Vielversprechende PC-Spiele brauchen keine Publisher

Zwei Jahre nach dem Hype um Kickstarter: Warum Crowdfunding tatsächlich funktioniert.

2012 entbrannte ein regelrechter Hype um Kickstarter: Zig Studios und Entwickler nutzten die beliebte Crowdfunding-Plattform (oder andere wie z. B. Indiegogo), um Geld für ihre Wunschprojekte aufzutreiben. Seitdem glaubten manche Spieler wie auch Entwickler, das klassische, oft kritisierte Finanzierungsmodell über einen Publisher (der womöglich Einfluss auf Entwicklungsdauer und Ausrichtung des Spiels nimmt) endlich losgeworden zu sein. Mittlerweile zeigt sich: Dem ist nicht so. Auch in Zukunft werden viele Entwickler auf Firmen wie Electronic Arts, Ubisoft, Activision Blizzard, Square Enix, 2K oder Bethesda angewiesen sein. Denn ohne einen finanzkräftigen Riesen wären Spiele wie *Watch Dogs*, *GTA 5* oder *Skyrim*, für die Hundertschaften an Entwicklern notwendig sind, schlichtweg nicht realisierbar.

Allerdings haben die vergangenen zwei Jahre auch gezeigt, dass sich Kickstarter und ähnliche Plattformen tatsächlich als brauchbare Alternative zum Publisher etabliert haben. An der Spitze der Crowdfunding-Erfolgswelle steht zweifellos *Star Citizen*: Es vergeht kaum ein Monat, in dem Chris Roberts' Sci-Fi-Shooter nicht eine weitere Millionenmarke knackt, die Spendengelder fließen scheinbar ohne Unterlass. Ob das Spiel am Ende gut wird, weiß indessen keiner – doch dank des exzellenten Marketings von Chris Roberts und seinem Team hält die Begeisterung der Fans ungebrochen an.



Mit *Broken Age* trat Double Fine im Februar 2012 den Hype um Kickstarter los. Erst im Januar 2014 wird man erfahren, ob das Adventure aber auch Spaß macht.

„Es gibt in der Tat heutzutage viele Möglichkeiten, Spiele an den Mann zu bringen. Solange die Publisher einen guten Job machen, wird es sie auch noch geben."



Martin Lorber, PR Director Electronic Arts Deutschland

Gute Aussichten für Entwickler

Nur die allerwenigsten Spendenaufrufe erzielen Millionenbeträge, und das ist auch bei Weitem nicht nötig. Es gibt reichlich Beispiele für Kickstarter-Projekte, die mit geringen Budgets auskommen, einige von ihnen sind bereits fertig und erhältlich. Das feine Rundenstrategiespiel *Battle Worlds: Kronos* beispielsweise, das Cyberpunk-Rollenspiel *Shadowrun Returns* oder aktuell das gelungene Adventure *Baphomets Fluch 5* (mehr auf Seite 70). Solche Titel beweisen, dass per Crowdfunding finanzierte Spiele nicht nur eine Schwärmerei für Retro-Fans mit zu viel Kleingeld sind – es können am Ende auch wirklich gute Spiele dabei rauskommen. Spiele, die ihr Genre bereichern und die sich auch auf lange Sicht ordentlich verkaufen lassen. Auch wenn immer noch viele Kickstarter-Titel in Entwicklung stecken oder es bislang „nur" in das Early-Access-Programm von Steam geschafft haben (etwa *Godus* oder *Planetary Annihilation*), ist der Beweis damit schon längst erbracht: Nicht in allen, aber doch erstaunlich vielen Fällen stellt Crowdfunding eine echte Alternative zum klassischen Publisher-Modell dar.

Und wer kein Interesse an einem Spendenaufruf hat oder damit einfach nicht genügend Geld zusammenbekommt, dem bietet sich seit 2013 noch eine weitere Möglichkeit, um sein Traumprojekt allein über die Gunst vertrauensvoller Spieler zu finanzieren: das Early-Access-Programm von Steam, bei dem Kunden (teils erschreckend) unfertige Versionen kaufen und anspielen können. Ein Konzept, das sich mittlerweile nicht nur kleine Indie-Teams, sondern auch große, namhafte Studios zunutze machen. Warum dieser Trend zurecht umstritten ist und er sich trotzdem auch im neuen Jahr fortsetzen wird, erklären wir auf der nächsten Seite genauer. ❑

Autor: Felix Schütz



Das Weltall-Actionspiel *Star Citizen* wird seit Oktober 2012 ungebrochen von den Fans unterstützt. Bislang kamen unglaubliche 35 Millionen US-Dollar an Spenden zusammen.

Komplett fertige Spiele wird es nicht mehr geben

Early Access, DLCs und Bugs – vollständige Spiele sind ein rares Gut.

UMFRAGE 18% STIMMEN ZU

Kaum ein Spiel kam 2013 heraus, das nicht gleich am Erscheinungstag aufgrund von Bugs zumindest ein Update benötigt hat. Dieses ziemlich lästige Prozedere sind wir ja bereits seit einigen Jahren gewohnt: Spiel kaufen, installieren und im schlimmsten Fall anschließend einige Gigabytes an Patches herunterladen. Doch es geht auch schlimmer: Seit März 2013 haben Studios – Steams Early Access sei Dank – eine neue Möglichkeit, noch während der Entwicklungsphase Titel an den Mann zu bringen, die als unfertig deklariert sind. Das bedeutet, dass Spieler frühe Versionen von Produkten zu manchmal horrenden Preisen erwerben, damit sie als Alpha-Tester die jeweiligen Titel Monate vor dem Release anspielen können. Laut Steam-Betreiber Valve profitieren beide Seiten von der Early-Access-Option: Spieler können die Projekte bereits zu einem frühen Zeitpunkt unter die Lupe nehmen und vielleicht mit ihren Anregungen den Entwicklungsprozess positiv beeinflussen. Entwickler hingegen freuen sich nicht nur über einen frühen Geldsegen, sondern vielmehr über hilfreiches Feedback, das sie zur Optimierung ihrer Spiele anwenden können.

Ob die Early-Access-Option ein wirklich fairer Deal ist, darüber lässt sich streiten. Man könnte zum Beispiel anführen, dass Publisher Alpha-Tester bezahlen und nicht Geld von ihnen verlangen. Andererseits: Wann hatten wir Spieler schon die Möglichkeit, uns in den Entwicklungsprozess einzuklinken? Und wenn eine große Community, die nicht auf Geld aus ist, bei der Produktion eines Spiels mitwirkt, könnten daraus ja wahrhaftige Perlen entstehen, die nicht nur mit deutlich weniger Bugs auf den Markt kommen, sondern auch Features bieten, die wir uns schon seit Jahren gewünscht haben.

Nun sind aus einigen Early-Access-Projekten (fast) fertige Spiele geworden. Die bereits erhältlichen Titel – wie etwa der Militär-Shooter *Arma 3* – unterschieden sich aber in puncto Bugs nicht stark von Projekten, die ohne die Hilfe der Community in der Alpha-Phase auskamen. In Sachen Features gehen manche Studios aber auf die Wünsche der Spieler ein, bestes Beispiel dafür ist das Echtzeit-Strategiespiel *Planetary Annihilation*. Die Early-Access-Spieler schlagen im Forum Optimierungen wie etwa eine bessere Kameraperspektive vor und die Entwickler setzen den Wunsch prompt in der nächsten Version um.

Early Access kann also Spiele zum Teil zu dem werden lassen, was wir uns wünschen. Jedoch hängt es von den Entwicklern ab, wie stark die Zusammenarbeit zwischen ihnen und der Community ist. Der frühe Zugang kann im schlimmsten Fall für einige schwarze Schafe unter den Indie-Studios lediglich nur eine alternative Vorab-Finanzierungsmöglichkeit darstellen.

DLC-Wahnsinn

Neben der Finanzspritze vor dem Erscheinen eines Spiels gibt es seit einigen Jahren auch die Option eines zusätzlichen Geldsegens nach dem Release. Große Publisher wie EA, Activision oder 2K Games bringen bereits wenige Wochen, nachdem ein Spiel in den Ladenregalen angekommen ist, kostenpflichtige Zusatzinhalte in Form von kurzen Einzelspielerkampagnen oder neuen Mehrspielerkarten für die jeweiligen Titel heraus. Falls man also ein Spiel „komplett" erleben möchte, muss man nach dem Kauf eines Vollpreistitels noch in den folgenden Monaten Geld ausgeben. Für die Hersteller lohnt sich das allemal, aber auch wir Spieler hatten zum Beispiel unsere Freude mit den hervorragenden *Borderlands 2*-DLCs. Festhalten lässt sich, dass der Trend zu „unfertigen" Spielen sich im nächsten Jahr fortsetzen wird, ob vor oder nach dem Release, spielt dabei keine Rolle. ❑

Autor: Matti Sandqvist



Der *Borderlands 2*-DLC *Tiny Tina's Assault on Dragon Keep* bietet viel zusätzliche Spielzeit für wenig Geld und war dazu qualitativ sehr gut. Über solche Zusatzinhalte freut man sich.



Die Zusammenarbeit bei Early-Acces-Titeln zwischen Community und Entwickler funktioniert oft hervorragend, wie etwa im Falle von *Planetary Annihilation*.



Manche Spiele hätten vielleicht lieber als Early-Access-Version vor dem richtigen Release erscheinen sollen – bestes Beispiel dafür ist das Bug-verseuchte *X: Rebirth*.

TESO wird das letzte Online-Rollenspiel mit Abo

Abo-Modell statt Free2Play– will Bethesda zuviel?

UMFRAGE 16% STIMMEN ZU

In Zeiten von erfolgreichen Free-2Play-Konzepten für MMORPGs auf ein Abo-Modell mit monatlichen Kosten zu setzen, ist mutig. Zenimax Online, die Entwickler vom am 4. April 2014 erscheinenden Rollenspiel *The Elder Scrolls Online* verlassen sich auf den guten Namen der Marke und setzen auf hohe Qualität – so die Theorie. Matt Firor, Studioleiter von Zenimax Online, begründet das mit diesen Worten: „Wir sind der Meinung, dass Bezahlschranken das Gefühl der Freiheit in einem Spiel ruinieren. Die Bezahlung einer kleinen monatlichen Gebühr erlaubt es hingegen, 100 Prozent des Spiels zu erleben, was auch zur Serie passt, statt während des Spielens für Zutritt zu bestimmten Inhalten zu zahlen. Das Abo-Modell passt am besten zu *TESO* im Hinblick auf Spielfreiheit, Qualität und Langzeitbeschäftigungen für die Spieler."

Abo: Ein Auslaufsmodell?

Mag sein, dass Firor das so sieht, doch einfach so zustimmen kann man dem nicht. Denn inzwischen gibt es auch Free2Play-Rollenspiele, die genau die von Firor angeführten 100 Prozent Spielerlebnis bieten, ohne dafür ein Abo vorauszusetzen. *Guild Wars 2* oder *Neverwinter* seien hierfür als Beispiel genannt. Was Qualität und Langzeitmotivation angeht, da muss *TESO* erst noch zeigen, wie es darum bestellt ist. Wer monatlich zahlt, will auch monatlich beste und möglichst neue Unterhaltung erleben, sprich, *TESO* müsste im Vierwochentakt mit Inhalten auftrumpfen, die *Elder Scrolls*- und MMORPG-Fans bei Laune halten, ein Spagat, der ohnehin schon recht anspruchsvoll ist. Die Entwickler haben dafür schon einen Fünfjahresplan aufgestellt, an den ersten Add-ons wird schon gearbeitet, das berichtete Firor in einem Interview im August 2013.

Zwittermodelle

Doch *TESO* steht mit seinem Abo-Modell nicht alleine da. Das ebenfalls 2014 erscheinende *Wildstar* von NCSoft hat ein solches Angebot in petto. Allerdings optional, denn für das durchgeknallte und bunte Sci-Fi-Spiel gibt es auch die Möglichkeit, sich mit speziellen Gegenständen per Ingame-Währung monatliche Spielzeit selber zu erwirtschaften. Das dürfte eine interessante Alternative darstellen.

Konsolenproblem

Ob das Abo-Modell insgesamt in 2014 endgültig zum Auslaufmodell für Online-Spiele wird, dürfte auch davon abhängen, wie sich beispielsweise ein *TESO* auf den neuen Konsolen vermarkten lässt. Eine PC-Exklusivität ist aus technischer Sicht mit der Next-Gen-Ära ja nicht mehr gegeben. Hier stellt sich nur die Frage, wie man Abo-Modelle etablieren will, wenn Spieler ohnehin schon für die Online-Dienste ihrer Konsolen bezahlen müssen. Ein Problem, das nicht zu unterschätzen ist und für das Zenimax Online auch noch keine Lösung hat. Man stehe „in Verhandlung", gibt es da bisher nur zu hören. ❑

Autor: Stefan Weiß


Die Charaktermodelle von *TESO* gehören zu den aufwendigsten im Genre.

Die Welt von *The Elder Scrolls Online* – Tamriel – bietet viele wunderschöne und abwechslungsreiche Gebiete.



Rundenstrategie und MOBAs auf dem Vormarsch

Werden klassische Echtzeit-Strategiespiele demnächst aussterben?

UMFRAGE
21%
STIMMEN ZU

Vielleicht werden Wissenschaftler in einigen Jahrzehnten Theorien über die Lebenszyklen von Spielegenres aufstellen – ähnlich wie Historiker die Auf- und Niedergänge von antiken Kulturen analysieren. Ein interessantes Thema wäre das Aufkommen neuartiger Spiele und das Verschwinden von ehemals beliebten Genres allemal. So haben wir in den letzten 30 Jahren bereits erlebt, wie etwa Flugzeitsimulationen als die fast einzigen Grafikwunder auf den PCs galten oder wie sich Adventure-Spiele auch außerhalb von Deutschland gut verkauften und wie beide Genres heute global gesehen ein Nischendasein fristen.

Was sich im vergangenen Jahr abgezeichnet hat, sind die stetig sinkenden Verkaufszahlen von Echtzeit-Strategiespielen. Sowohl *Total War: Rome 2* als auch *Company of Heroes 2* blieben hinter den Erwartungen zurück. Zudem muss man als Genre-Fan mit der Lupe nach Titeln für das kommende Jahr suchen: Blizzard hat das dritte Add-on zu *Starcraft 2* immer noch nicht angekündigt und das ziemlich weit vorangeschrittene *Command & Conquer*-Remake von EA wurde einfach stillgelegt sowie das für die Entwicklung verantwortliche Studio geschlossen.



Statt dem dritten *Starcraft 2*-Add-on kündigte Blizzard das MOBA *Heroes of the Storm* an.

0. A.D. ist ein Open-Source-Echtzeit-Strategiespiel, das wie ein liebevolles *Age of Empires*-Remake wirkt.

Trendwende

Muss man nun als Hobby-General befürchten, dass man in den nächsten Jahren keine komplexen Strategiespiele geliefert bekommt? Nein, so drastisch ist die Lage noch nicht. Vielmehr findet aktuell eine Trendwende im Strategie-Sektor statt. Die schon totgeglaubten rundenbasierten Titel erleben zurzeit eine Renaissance (dazu mehr in unserem Special ab Seite 92) und taktisch anspruchsvolle MOBAs (Multiplayer Online Battle Arenas) wie *League of Legends* haben inzwischen die E-Sport-Arenen erobert. Ganz ausgestorben sind Echtzeit-Titel ebenfalls nicht: Indie-Studios arbeiten an vielversprechenden Titeln wie *Planetary Annihilation*. Und *0. A.D.* (das kostenlose Open-Source-Spiel im Stile des Klassikers *Age of Empires*) ist endlich in einer sehr frühen Alpha-Version erhältlich.

Im E-Sports-Bereich ist *Starcraft 2* nicht mehr konkurrenzlos – MOBAs machen dem ehemaligen Platzhirsch den Platz streitig.



In den letzten Monaten sind viele Rundenstrategietitel erschienen. *Might and Magic: Heroes 6* gehört trotz seines Alters weiterhin zu den beliebtesten.

Das Schiff geht noch nicht unter

Doch insgesamt muss man damit rechnen, dass 2014 keine aufwendig produzierten Echtzeit-Strategiespiele erscheinen werden. Einige Ankündigungen sind für die nächsten zwölf Monate trotzdem wahrscheinlich: Creative Assembly könnte ein neues *Total War* vorstellen, Blizzard sollte *Starcraft 2: Legacy of the Void* mit einem Erscheinungstermin versehen und Relic (*Company of Heroes 2*) arbeitet bekanntlich bereits an *Dawn of War 3*. So lässt sich sagen, dass die ehemalige Königsdisziplin unter den Strategie-Titeln zwar Federn gelassen hat, aber auch in Zukunft einen festen Stand auf dem PC-Spielemarkt haben wird. ❑

Autor: Matti Sandqvist

2014 wird das Jahr der Rollenspiele



Nach der RPG-Flaute in 2013 wird nächstes Jahr umso spannender!

Nein, 2013 war kein berauschendes Jahr für Rollenspieler, vor allem am PC. Aber kein Grund zur Sorge, dem Genre geht's prima! Große Rollenspiele sind nun mal extrem aufwendige Projekte, die viel Entwicklungszeit verschlingen. Und da besonders der PC in den Jahren zuvor eine Menge großer Titel gesehen hat, dauert es einfach eine Weile, bis die Studios ihre nächsten Werke fertig haben. Darum werden Rollenspiel-Fans im nächsten Jahr besonders am PC auf ihre Kosten kommen – und sich für den ein oder anderen Titel womöglich neue Hardware anschaffen müssen!

Düstere Fantasy-Giganten

Es ist nicht nur das meisterwartete Rollenspiel, sondern schon jetzt ein Anwärter auf das Grafikkrönchen 2014: *The Witcher 3* vom polnischen Team CD Projekt. Das letzte Kapitel rund um den Hexer Geralt wird nicht nur zigfach größer als seine beiden Vorgänger, sondern bietet erstmals auch eine offene Fantasy-Welt. In der wird man sich so frei bewegen können wie in *Skyrim* aus dem Hause Bethesda. Allerdings verspricht CD Projekt eine noch größere, dramatischere und verzweigtere Story als in den letzten beiden *Witcher*-Spielen, außerdem wird man die Handlung wieder über zig moralische Entscheidungen beeinflussen können. Das fertige Spiel soll über 100 Stunden handgemachter Quests bieten und 2014 erscheinen, voraussichtlich aber erst in der zweiten Jahreshälfte. Wir prophezeien: Bei dieser Grafikpracht wird neue Hardware fällig!

Ähnliches dürfte auch für *Dragon Age: Inquisition* gelten, das derzeit bei Bioware entsteht: Das aufwendige Party-RPG setzt auf die starke Frostbite-3-Engine und will die Reihe nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch auf Vordermann bringen – mehr dazu im Kasten unten.

Erbarmungslose Action

Wer anstelle einer dramatischen Story voller Entscheidungen lieber fordernde Kämpfe wünscht, der dürfte 2014 nicht an *Dark Souls 2* vorbeikommen – der Titel verspricht ebenso gnadenlos und motivierend zu werden wie seine Vorgänger. In eine ähnliche Kerbe schlägt übrigens auch das actionlastige *Lords of the Fallen* von Deck 13 – das Frankfurter Team verspricht allerdings, dass sein Spiel weit weniger knifflig ausfallen wird als die berüchtigte *Dark Souls*-Reihe.

Für Beutejäger

All jene, die nach *Path of Exile* auch im neuen Jahr wieder Lust auf ein feines Hack & Slay haben, brauchen nicht verzagen – es gibt Nachschub! Zunächst erhält *Diablo 3* mit *Reaper of Souls* ein dickes Add-on (Vorschau auf Seite 32). Später im Jahr soll außerdem das Indie-Projekt *Grim Dawn* fertiggestellt sein – die düstere Klick-Orgie von den *Titan Quest*-Schöpfern ist bereits als Early-Access-Version spielbar und macht schon im Alpha-Stadium einen guten Eindruck.

MMORPGs: Es tut sich wieder was!

Auch einige Online-Rollenspiele sind für 2014 angekündigt, die im heftig umkämpften Markt mitmischen wollen. Abgesehen von *Warlords of Draenor*, der obligatorischen Erweiterung zu *World of Warcraft*, stechen im Fantasy-Bereich vor allem *The Elder Scrolls Online* (mehr auf Seite 26) und *Everquest Next* aus der überschaubaren Menge heraus. Mindestens so spannend, aber deutlich ungewöhnlicher kommt *Tom Clancy's The Division* daher: Ubisofts grafisch beeindruckendes Open-World-Spiel pfeift auf Orks und Elfen, sondern setzt stattdessen auf ein realistisches New-York-Setting, taktische Schusswechsel und brillante Technik.

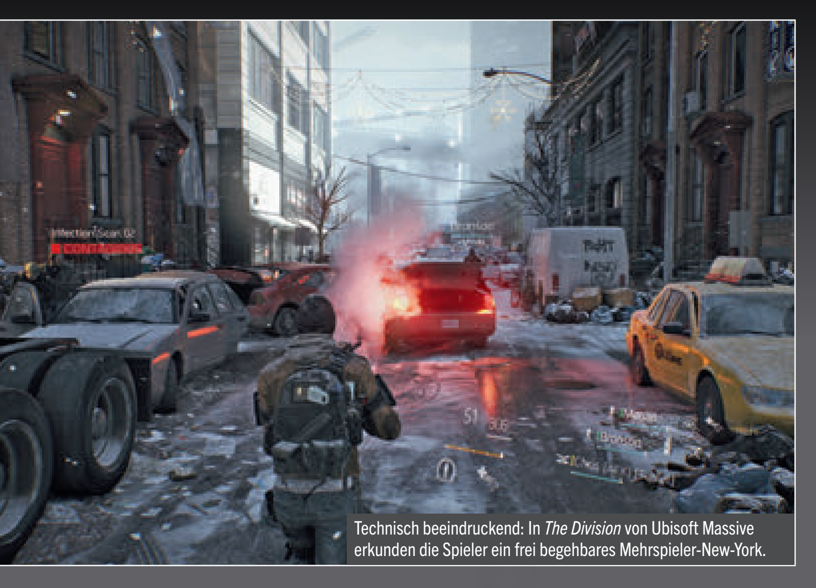
Mit Empfehlungen aus Frankreich

Ubisoft wird 2014 aber nicht nur Schwergewichte wie *The Division* veröffentlichen, sondern auch ein paar kleinere, nicht minder feine Rollenspiele in den Handel bringen. Mit *Child of Light* bastelt Ubisoft Montreal (*Far Cry 3*) etwa an einem Märchenbuch-Abenteuer, das rundenbasierte Kämpfe im Stil von *Final Fantasy* bieten soll. Vorher, nämlich schon im März 2014, wird außerdem *Southpark: Der Stab der Weisheit* erscheinen. Dieses ungewöhnliche, von Obsidian entwickelte Rollenspiel setzt auf 2D-Grafik und taktische



DRAGON AGE: INQUISITION

Das einzige Solo-Rollenspiel, das es nächstes Jahr mit der schieren Größe von *Witcher 3* aufnehmen könnte: *Dragon Age: Inquisition*, der dritte Teil von Biowares finsterer Fantasy-Saga. Nachdem Teil zwei bei vielen Spielern in Ungnade gefallen war, steckt Bioware diesmal extra viel Zeit und Mühe in die Fortsetzung – die soll nicht nur alte Fans versöhnen, sondern die Reihe auch kräftig nach vorn bringen. Angetrieben von der modernen Frostbite-3-Engine bietet *Inquisition* erstmals weitläufige, belebte Gebiete und wunderschöne Landschaften, die der Spieler frei erkunden kann. Dabei ist man trotzdem wie gewohnt mit einer kleinen Party unterwegs. In Kämpfen darf der ausgewählte Held nun aktiv mitmischen, fast wie in einem Actionspiel. Allerdings kann man die Gefechte auch jederzeit pausieren und aus einer herausgezoomten taktischen Ansicht steuern – das erinnert dann deutlich an den beliebten ersten Teil. Als Oberhaupt der Inquisition – einer Art Fantasy-Geheimbund – wird der Spieler erstmals Burgen erobern können. Außerdem verspricht Bioware viel mehr Nebenaufgaben, Schätze und Secrets als in den Vorgängern. Und als wäre das alles noch nicht genug, erscheint *Inquisition* nächstes Jahr zeitgleich auf fünf Plattformen, nämlich PC, PS3, PS4, Xbox 360 und Xbox One. Netter Service: Mit einem Tool namens *Dragon Age Keep* werden Spieler ihren alten Spielstand in *Inquisition* übernehmen können – auf Wunsch sogar auf andere Plattformen!



Technisch beeindruckend: In *The Division* von Ubisoft Massive erkunden die Spieler ein frei begehbares Mehrspieler-New-York.

Rundenkämpfe, bietet obendrein aber satirischen Humor in bester *Southpark*-Manier. Respektlos, derb, vielversprechend! Ebenfalls im Vertrieb von Ubisoft kommt 2014 *Might & Magic X*, ein klassisches Party-RPG, das man bereits als Early-Access-Version ausprobieren kann. Zwar nicht von Ubisoft, aber thematisch sehr ähnlich ist übrigens *Legend of Grimrock 2*: Die Fortsetzung des Indie-Überraschungshits verspricht wieder ein herrlich altmodisches Dungeon-Crawler-Erlebnis ganz im Stil von *Eye of the Beholder*.

Vielseitige Kickstarter-Projekte

Nachdem 2012 und 2013 zig Rollenspiele per Kickstarter finanziert wurden, stehen 2014 endlich auch mal ein paar Veröffentlichungen an. Vor allem *Pillars of Eternity* (vormals *Project Eternity)* von Obsidian Entertainment wird von vielen Backern sehnsüchtig erwartet: Das Party-RPG steht in der Tradition von *Baldur's Gate* und setzt auf schöne 2D-Grafik und anspruchsvolle Rundenkämpfe. Wer sich eher nach einem Endzeit-Rollenspiel à la *Fallout* sehnt, sollte stattdessen *Wasteland 2* von inXile im Auge behalten – das Sci-Fi-Projekt ist seit Ende 2013 in der Beta-Phase und verspricht tiefgängige Rundengefechte und aufwendige Charakterentwicklung. Überhaupt ist Rundentaktik bei Kickstarter-Rollenspielen schwer im Trend, so wie etwa bei *The Banner Saga*: Das Wikinger-Epos, 2012 erfolgreich über Kickstarter finanziert, wurde von ehemaligen Bioware-Entwicklern ins Leben gerufen und ist am 14. Januar 2014 endlich fertig.

Für den Zombie-Geheimtipp *Dead State* konnten stolze 330.000 US-Dollar auf Kickstarter gesammelt werden. Neben einem taktischen Kampfsystem verspricht das ambitionierte Survival-Rollenspiel auch tiefgängige Charakterinteraktion, indem der Spieler das Überleben einer ganzen Gruppe sicherstellen muss. Ähnlich unbekannt, aber mindestens so verlockend: *The Mandate*, ein Science-Fiction-Schwergewicht, in dem der Spieler ein Raumschiff mitsamt Crew managen, Kämpfe im All sowie taktische Bodengefechte bestreiten muss – stilistisch erinnert das an *Mass Effect*, spielerisch an einen Mix aus *FTL* und *XCOM*. Wow!

In eine ganz andere Kerbe schlägt dafür *Shroud of the Avatar* von Richard „Lord British" Garriott" – sein Open-World-Rollenspiel erinnert natürlich an seine legendäre *Ultima*-Reihe, erste spielbare Versionen sollen nach und nach per Early-Access veröffentlicht werden. Dem gleichen Trend folgt übrigens auch Larian Studios: Der belgische Entwickler plant, sein detailverliebtes Rollenspiel *Divinity: Original Sin* vorab für Backer zugängig zu machen. Mehr dazu auf Seite 52!

Und was kommt danach?

Mehr als 20 solcher großen und kleinen RPGs sollen 2014 für den PC erscheinen, die ganzen Geheimtipps und üblichen Überraschungen noch nicht mal einberechnet! Und als wäre all das nicht schon genug, stehen natürlich noch spannende Ankündigungen bevor – unter anderem rechnen wir mit einer Enthüllung des nächsten *Mass Effect*-Spiels, außerdem dürfte Eidos Montreal erste Details zu *Deus Ex Universe* preisgeben. Und auch Piranha Bytes wird im kommenden Jahr wieder mitmischen: Erst im Dezember kündigten die *Gothic*-Schöpfer endlich ihr neues Baby an (mutmaßlich *Risen 3*).

Zwei weitere Projekte werden zwar nicht mehr 2014 erscheinen, doch Genre-Fans dürften sich schon jetzt brennend für sie interessieren: *Cyberpunk 2077*, ein düsteres Sci-Fi-RPG der *The Witcher*-Macher sowie *Torment: Tides of Numenera* – ein storylastiges Epos, das den Klassiker *Planescape Torment* beerben soll.

Bei so vielen Top-Titeln am Horizont kann es keinen Zweifel geben: 2014 wird ein brillantes Jahr für Rollenspieler – besonders am PC! ❑

Autor: Felix Schütz



Pillars of Eternity zählt zu den großen Rollenspiel-Hoffnungsträgern des nächsten Jahres. Das Kickstarter-Spiel wurde 2012 mit 4 Millionen US-Dollar finanziert.

VORSCHAU 01/14

INHALT

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: REAPER OF SOULS

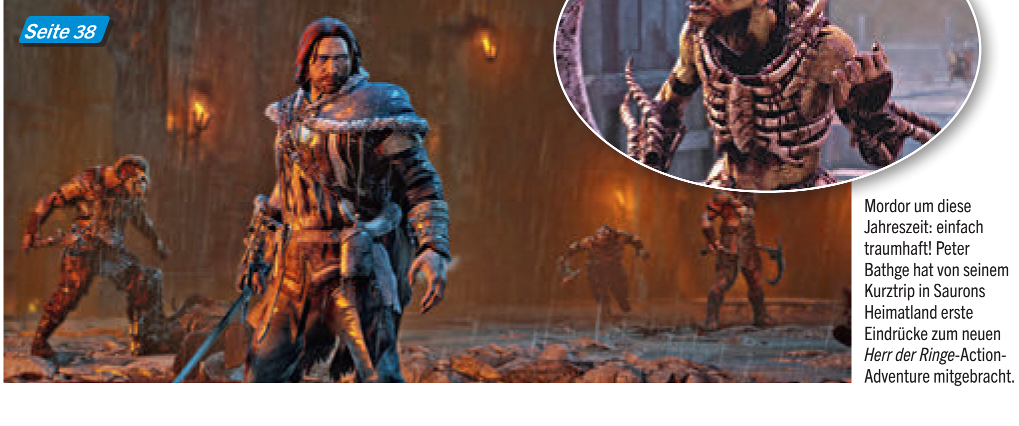

Seite 32

Für die PC-Games-Vorschau stieß Redakteur Felix Schütz in Endgame-Gefilde der *Diablo 3*-Erweiterung vor, levelte seinen Kreuzritter auf Stufe 70 und fahndete nach der geheimen Kuh-Prinzessin.

ACTION

MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN




Seite 38

Mordor um diese Jahreszeit: einfach traumhaft! Peter Bathge hat von seinem Kurztrip in Saurons Heimatland erste Eindrücke zum neuen *Herr der Ringe*-Action-Adventure mitgebracht.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: PCGames.de, Stand: 10.12.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
2. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 2. Quartal 2014
3. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 2014
4. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
   Online-Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 4. April 2014
5. **THIEF**
   Action-Adventure | Square Enix
   Termin: 25. Februar 2014
6. **STAR WARS: BATTLEFRONT**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 2015
7. **STAR CITIZEN**
   Weltraum-Action | Roberts Space Industries
   Termin: 2015
8. **MIRROR'S EDGE 2**
   Action-Adventure | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
9. **DRAGON AGE: INQUISITION**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 2014
10. **DIABLO 3: REAPER OF SOULS**
    Action-Rollenspiel | Blizzard Entertainment
    Termin: 2014

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"

Felix Schütz



Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: CD Projekt RED
PUBLISHER: Nicht bekannt
TERMIN: 2014

EINDRUCK SEHR GUT

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

Von: Felix Schütz

100 Stunden gespielt: Die prall gefüllte Beta von Reaper of Souls zeigt, dass Blizzard endlich wieder auf seine Fans hört.

Diablo 3: Reaper of Souls



Reaper of Souls ist die erste, kostenpflichtige Erweiterung zu *Diablo 3* und soll einige Lücken schließen, die das Hauptspiel hinterlassen hat.

Im neuen fünften Akt nimmt es der Spieler mit dem Todesengel Malthael auf.



Unser Kreuzritter auf Stufe 70: Von oben bis unten in tolle legendäre und Set-Items gekleidet. Jedes davon haben wir selbst im Kampf erbeutet oder hergestellt.

Die Erwartungen der Fans sind riesig: *Reaper of Souls*, das erste kostenpflichtige Add-on zu *Diablo 3*, soll empfindliche Lücken des Hauptspiels stopfen, alte Probleme lösen und mit frischen Inhalten für mehr Begeisterung im Endgame sorgen. Aber bringt es auch die erhoffte Langzeitmotivation? Wird das neue Beutesystem belohnender? Was taugt die neue Klasse? Und wie schlägt es sich im Vergleich zur Konkurrenz, allen voran *Path of Exile*? Diesen Fragen sind wir nachgegangen: Wir konnten *Reaper of Souls* gut 100 Stunden in der Beta spielen und so massig Eindrücke sammeln. Diese Version umfasst bereits alle Inhalte von *Reaper of Souls*, einzig die allerletzten Minuten des finalen Bosskampfes hält Blizzard noch unter Verschluss.

Solide, kurze Story-Fortsetzung

Mit *Reaper of Souls* wird *Diablo 3* um einen fünften Akt erweitert, der die Story des Hauptspiels fortsetzt. Im Zentrum der Ereignisse steht diesmal der Todesengel Malthael, der den schwarzen Seelenstein an sich reißt, um damit – wen wundert's – die Menschheit auszurotten. Dramaturgisch sollte man dabei keine Luftsprünge erwarten: Die Handlung von *Reaper of Souls* bewegt sich auf dem Niveau des Hauptspiels und wird erneut so formelhaft abgespult, dass man als Spieler kaum mitgerissen wird. Ein paar Dialoge hier und da, einige Bosskämpfe, dazu mehr Hintergrundinformationen zu bekannten Figuren wie Tyrael oder Adria – das war's im Wesentlichen. Auch der Todesengel Malthael bleibt als Bösewicht leider ähnlich blass wie Diablo im Hauptspiel, was auch an der Kürze der erzählten Geschichte liegen dürfte – der fünfte Akt ist in etwa so umfangreich wie der zweite und damit in wenigen Stunden durchgespielt. Immerhin hat Blizzard erstmals auch ein paar Nebenquests eingebaut, die sich allesamt um die Begleiter des Nephalem-Helden drehen. Zwar sind diese Aufgaben recht einfallslos geraten, doch immerhin verleihen sie den Nebenfiguren mehr Tiefe und lockern das Geschehen auf. Wohlgemerkt: Alles in allem ist die Story des fünften Aktes immer noch ein Lichtblick im Vergleich zu anderen Genre-Vertretern. Sie bietet nur leider überhaupt keine Steigerung gegenüber dem spannungsarmen Hauptspiel.

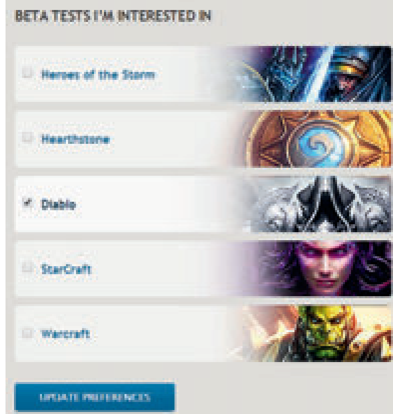
Fantastisch düsterer Stil

Wo es der Story an Überraschung und Dramatik fehlt, überzeugen dafür die neuen Umgebungen und vor allem die Atmosphäre: *Reaper of Souls* ist extrem düster, beinahe bedrückend geraten. Begleitet von schwermütiger Orchester-Musik erkundet der Spieler die von Untoten überrannte Stadt Westmark, macht sich dann auf in ein Sumpfgebiet und besucht dort eine lange vergessene Nephalem-Festung. Danach geht's nach Pandemonium, das interessanteste Gebiet in *Reaper of Souls* – optisch ähnelt es zwar stark der Skelettwüste aus Akt 2, doch dafür entschädigt es gegen Ende mit einer besonders schicken Engelsfestung. Da haben Blizzards Grafiker ganze Arbeit geleistet! Passend dazu gibt's

Effektgewitter: Spätestens im Endgame mit anderen Mitspielern explodiert der Bildschirm förmlich vor lauter Blitzstrahlen und Lichtsäulen.

BETA-ZUGANG!

Zum Start war die *Reaper of Souls*-Beta nur für einen kleinen Personenkreis zugänglich (dies war die sogennante „Family-and-Friends"-Beta-Phase.) Seit Jahresende 2013 lädt Blizzard aber auch weitere Teilnehmer ein, um die Beta vernünftig auszutesten und das Spiel fit für den Release zu machen. Um Zugang zu dieser Closed-Beta zu erhalten, müsst ihr euch nur in euren Account auf www.battle.net einloggen und in den Einstellungen der Beta-Tests ein entsprechendes Häkchen machen. Erst dann habt ihr die Chance (wenn auch leider keine Garantie), von Blizzard einen der begehrten Beta-Keys zu erhalten.





Neue und alte Charaktere führen durch die Geschichte des fünften Aktes. Der ist allerdings in wenigen Stunden durchgespielt – darum passiert einfach nicht viel.

natürlich auch einen Schwung frischer Gegnertypen, wobei die meisten von ihnen recht unspektakulär ausfallen – einzig die zig verschiedenen schaurigen Todesengel, die Malthael auf die Menschheit loslässt, stechen wohltuend aus der Monstermasse hervor.

Grandios: Die sechste Klasse

Der Kreuzritter, die neue spielbare Klasse in *Reaper of Souls*, ergänzt das Heldenangebot hervorragend. Als Stärke-basierter Kämpfer hockt der Kreuzritter bequem zwischen dem Barbaren und dem flinken Mönch, spielt sich aber besonders auf hohen Levelstufen hübsch eigenwillig. Natürlich ersetzt der Kreuzritter in erster Linie den Paladin aus *Diablo 2*: Er ist dick gepanzert, pfeift auf Tempo und setzt stattdessen auf starke Defensiveigenschaften und mächtige Magie. Der Kreuzritter verfügt nämlich über viele Talente, die ihn mehr wie einen Nahkampfzauberer und nicht wie einen Haudrauf-Experten erscheinen lassen. Auf Distanz beschwört er etwa gewaltige Blitze und Lichtsäulen vom Himmel, mit denen er ganze Gegnergruppen einäschert. Oder er schleudert magische Hämmer, ähnlich wie der „Hammerdin" (eine beliebte Spielweise in *Diablo 2*). Mit Auren stärkt er zudem Mitspieler in seiner Gruppe, auch wenn er in dieser Hinsicht viel weniger zu bieten hat als der Mönch oder Paladin.

Zorn, die neue Ressource des Kreuzritters, fällt eher unspektakulär aus: Anders als die Wut-Energie des Barbaren baut Zorn nicht von alleine ab, sondern regeneriert sich sogar. Obendrein gibt es mehrere Skills, die zusätzliche Kraft erzeugen. Da der Kreuzritter für viele Fähigkeiten einen Schild ausgerüstet haben muss, besitzt er außerdem ein passives Talent, das es ihm erlaubt, riesige Zweihandwaffen bequem mit einer Hand zu führen. So bleibt die Nebenhand frei für den Schild. Im Nahkampf profitiert der Ritter von seiner Fähigkeit, magische Krieger an seine Seite zu beschwören, während er durch ein weiteres passives Talent gewaltigen Dornenschaden austeilt – mit genügend Lebenspunkten und einem guten Schild kann es ein hochstufiger Kreuzritter selbst im dichtesten Gegnergetümmel bequem aushalten. Und wird es ihm doch mal zu brenzlig, reitet der eher lahme Kreuzritter auf einem magischen Pferd aus der Gefahrenzone. Ziemlich cool!

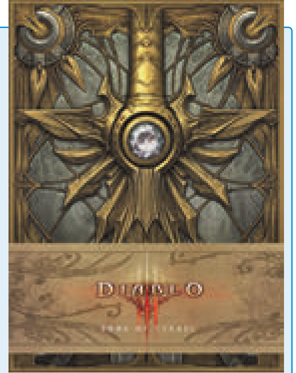


Im neuen Abenteuermodus verdienen wir seltene Beutesäckchen, die zig verschiedene Items enthalten. Hier haben wir uns den Spaß gegönnt und mehrere davon nacheinander geöffnet. Beuteregen!

Solche legendären Items droppen dank des verbesserten Loot-Systems nun viel häufiger.

In den vollständig zufallsgenerierten Nephalem-Rissen müssen wir nur eine bestimmte Anzahl an Gegnern besiegen, bis sich dieser Fortschrittsbalken gefüllt hat. Dann erscheint ein ebenso zufällig ausgewählter Bossgegner mitten im Level. Als Belohnungen winken Erfahrungspunkte, Gold, Blutscherben, Beutesäckchen und hin und wieder auch legendäre Items.

DIE TYRAEL-CHRONIK



Zur *Diablo*-Reihe sind bereits zig Bücher erschienen. Das jüngste Werk *Die Tyrael-Chronik* ist vor allem für Fans von *Diablo 3* interessant.

Diablo III: Die Tyrael-Chronik (*Book of Tyrael*) ist der offizielle Nachfolgeband zu *Book of Cain*, das in Deutschland unter dem Titel *Diablo III: Die Cain-Chroniken* erschienen ist. In dem aufwendig illustrierten Wälzer erfährt man viele Hintergründe zu dem Ewigen Konflikt, den Engeln, den Dämonen und zu den Ereignissen aus *Diablo 3* – alles geschildert aus der Sicht von Tyrael, dem neuen Erzengel der Weisheit. Das hübsche Buch umfasst 140 Seiten und ist derzeit nur auf Englisch für knapp 30 Euro erhältlich. Anfang 2014 wird es hierzulande aber auch vollständig ins Deutsche übersetzt erscheinen.

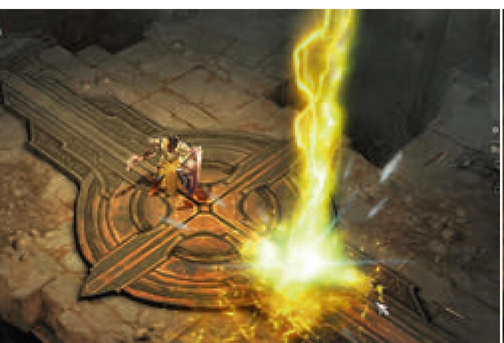


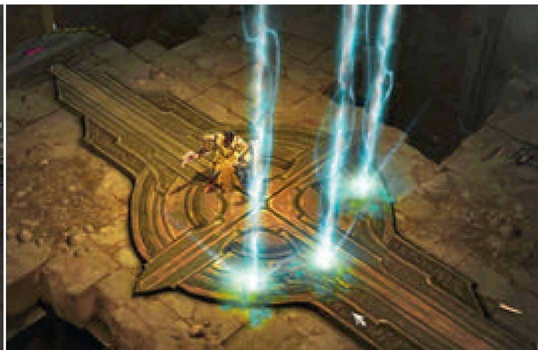
Komplett neue Schwierigkeitsgrade

Reaper of Souls nimmt einige tief greifende Änderungen am Basisspiel vor. So werden etwa die alten Schwierigkeitsstufen gestrichen, stattdessen gibt es fünf neue Härtegrade, von denen man die ersten drei gleich von Beginn an wählen kann. Neueinsteiger können also frei entscheiden, ob sie auf „Normal“, „Hart“ oder gleich auf „Experte“ loslegen wollen. Wer einen Level-60-Helden hat, kann die vierte Stufe „Meister“ auswählen. Und wer einen Charakter auf Stufe 70 (das neue Maximum in *Reaper of Souls*) gebracht hat, der darf sich in den höchsten Schwierigkeitsgrad „Torment“ wagen. Den kann man anschließend noch per Schieberegler in sechs Stufen ändern, ähnlich den Monsterlevels aus dem Hauptspiel. Der Vorteil dahinter: Man muss *Diablo 3* nicht länger mehrmals durchspielen, da man die Schwierigkeitsgrade nun beliebig wechseln kann. Jeder genießt so den Anspruch, der ihm am liebsten ist. Da die besten Items und Rezepte zudem nur auf den höchsten Stufen droppen, ist man motiviert, sich nach und nach an den härteren Schwierigkeitsgraden zu versuchen.

Abenteuermodus: Das neue Endgame

Eine der wichtigsten Neuerungen in *Reaper of Souls* betrifft das Endgame. Man hat nun vor jedem Spielstart die Wahl, ob man *Diablo 3* im bekannten Story-Modus oder aber lieber im neuen Abenteuermodus starten möchte. Letzterer verzichtet auf Dialoge, Cutscenes und dergleichen und reduziert das Spiel auf sein Kernelement: die Beutejagd. Im Abenteuermodus sind alle Wegpunkte freigeschaltet,







Trotz seiner schweren Panzerung ist der Kreuzritter kein Haudrauf-Charakter, sondern eher ein Magier-Nahkampf-Hybride. Zu seinen markantesten Zaubern zählt das Talent Himmelsfaust, das einen riesigen Blitz (Bild links) aufs Schlachtfeld donnern lässt. Mit einer bestimmten Rune (Bild Mitte) entstehen drei solcher Blitze, während eine andere (Bild rechts) dafür sorgt, dass der Zauber vom Schild des Ritters auf seine Ziele gelenkt wird – ohne Cooldown!

DIE MYSTIKERIN

Ursprünglich für das Hauptspiel geplant, hält die Mystikerin endlich mit dem Add-on Einzug ins Spiel. Sie peppt das Handwerk tüchtig auf.

Die Mystikerin trifft man im neuen, fünften Akt, danach schließt sie sich der Karawane des Helden an. An ihrem Laden kann man zwei neue Handwerksmenüs aufrufen:

1 Verzaubern: Wenn man mit einer bestimmten magischen Eigenschaft eines Items nicht zufrieden ist, kann man es bei der Mystikerin nach dem Zufallsprinzip neu auswürfeln lassen. Man bekommt dann zwei neue Werte angeboten, außerdem darf man jederzeit auch wieder den Ursprungswert wählen. So kann man einen Stärkebonus etwa gegen Rüstungsverbesserungen tauschen oder Dornenschaden gegen einen nützlichen Heileffekt. Der Gegenstand wird dadurch accountgebunden und kann nicht mehr weitergegeben werden. Zudem werden die anderen magischen Attribute des Items gesperrt – nur der verzauberte Wert lässt sich danach beliebig oft neu auswürfeln. Verzaubern funktioniert auch bei legendären Items!

2 Transmogrifizieren: Hinter dem Zungenbrecher verbirgt sich eine simple Mechanik: Durch das Transmogrifizieren kann man einem Gegenstand das Aussehen eines anderen Items verpassen. Die Werte und Eigenschaften bleiben dabei erhalten, auch die Waffenklasse ändert sich nicht.

sodass man jedes Areal frei bereisen kann. Eine neue Übersichtskarte zeigt an, in welchen Gebieten kleine Kopfgeld-Aufgaben zu erledigen sind. Man teleportiert sich dann einfach in die entsprechende Zone, haut ein paar Monster um, erledigt einen zufälligen Bossgegner oder absolviert einen kleinen Event. Als Belohnung für diese einfallslosen Mini-Quests gibt's Gold, Erfahrungspunkte und Blutscherben. Diese Scherben kann man bei zwei neuen NPCs gegen Waren eintauschen. Einer der Händler bietet verschiedene Items mit zufälligen Eigenschaften an – ganz ähnlich wie beim Glücksspiel in *Diablo 2*. Der andere verkauft für 100 Blutscherben ein spezielles Beutesäckchen, das man mit einem Rechtsklick öffnen muss. Dann sprudeln zig Items aus dem Beutel hervor, hin und wieder sind auch legendäre Gegenstände dabei. Eine simple, aber schöne Belohnung!

Außerdem droppen nur im Abenteuermodus sogenannte Rift Keystones – mit denen kann der Spieler magische Portale in der Stadt öffnen. Hinter diesen Portalen liegen die sogenannten Nephalem-Risse – kleine, vollkommen zufällige Dungeons, in denen man willkürlich verteilte Gegner vertrimmt, bis ein ebenso zufälliger Bossgegner im Level erscheint. Ist der besiegt, erhält man ein weiteres, kostbares Beutesäckchen.

Alles in allem ist der Abenteuermodus so auf schnelle, knackige Lootruns ausgelegt – das ist alles andere als originell, funktioniert aber gut und



Durch ein passives Talent kann der Kreuzritter schwere Zweihandwaffen (Bild links) auch bequem in einer Hand (Bild rechts) tragen. Dadurch muss er nicht auf seinen wichtigen Schild verzichten.



In Nephalem-Rissen werden die Gegner vollkommen zufällig bestimmt. *Diablo 2*-Kenner wird's freuen: Unter all den Zufallsmonstern befindet sich auch eine spezielle Sorte Kampf-Kühe …

▲ Mit *Reaper of Souls* wird die Levelgrenze auf Stufe 70 angehoben. Anschließend kann man seinen Helden über das Paragonsystem unbegrenzt weiterleveln.

▶ Im Abenteuermodus sind sämtliche Story-Inhalte deaktiviert, dafür aber alle Wegpunkte freigeschaltet. Auf dieser Karte sucht man sich bequem sein nächstes Zielgebiet, um eine der zufälligen Kopfgeld-Aufgaben zu erledigen.

motiviert spürbar mehr als im Hauptspiel. Was natürlich auch daran liegt, dass Blizzard die Beutejagd für *Reaper of Souls* stark verbessert hat.

Loot 2.0: Endlich fette Beute!

Am 18. März 2014 wird das umstrittene Auktionshaus in *Diablo 3* endgültig und vollständig abgeschaltet. Das macht den Weg frei für ein neues Beutesystem, von Blizzard schlicht Loot 2.0 genannt. Und das hat es in sich: Über alle Charakterstufen hinweg, also von Level 1 bis 70, droppen legendäre Gegenstände nun sehr viel häufiger. Außerdem wird die Beute an die gespielte Klasse angeglichen, das heißt: Ein Zauberer findet meistens Items mit Intelligenzboni, ein Kreuzritter hingegen Ausrüstung mit guten Stärke- und Vitalitätswerten. Außerdem wurden die legendären Items kräftig aufgewertet, besonders im Endgame findet man nun häufig Gegenstände, die neben starken Boni auch spezielle Eigenschaften haben. Beispielsweise gibt es ein Amulett, das im Kampf mächtige Schattenkopien des Helden erzeugt. Oder einen Schulterpanzer, der es dem Kreuzritter erlaubt, ohne jegliche Zorn-Kosten seinen magischen Schild zu schleudern. Wir fanden sogar einen Dolch, der von Zeit zu Zeit den beliebten Zauber Frostsphäre aus *Diablo 2* entfesselt, außerdem eine seltene Axt, die tobsüchtige Geisterkühe erzeugt, die automatisch auf unsere Gegner einhacken. Dank solcher Items lohnt es sich, auch im Endgame hin und wieder die eigene Skillung zu überdenken und seine Spielweise an die Ausrüstung anzupassen. Zusätzlich gibt es natürlich neue Baupläne, frische Rohstoffe und sogar legendäre Heiltränke finden ihren Weg ins Spiel. Und da man Items nicht länger per Auktionshaus handeln, sondern höchstens noch direkt von Spieler zu Spieler tauschen kann, macht die Beutejagd in *Reaper of Souls* tatsächlich mehr Spaß als im Hauptspiel.

Das neue Beutesystem wird durch die Mystikerin abgerundet, eine neue Handwerkerin, der man in Akt 5 begegnet. Sie kann nicht nur das Aussehen von Items verändern, sondern deren magische Eigenschaften auch gezielt abändern und so den eigenen Wünschen anpassen. Unheimlich nützlich! Mehr dazu im Kasten auf Seite 35.

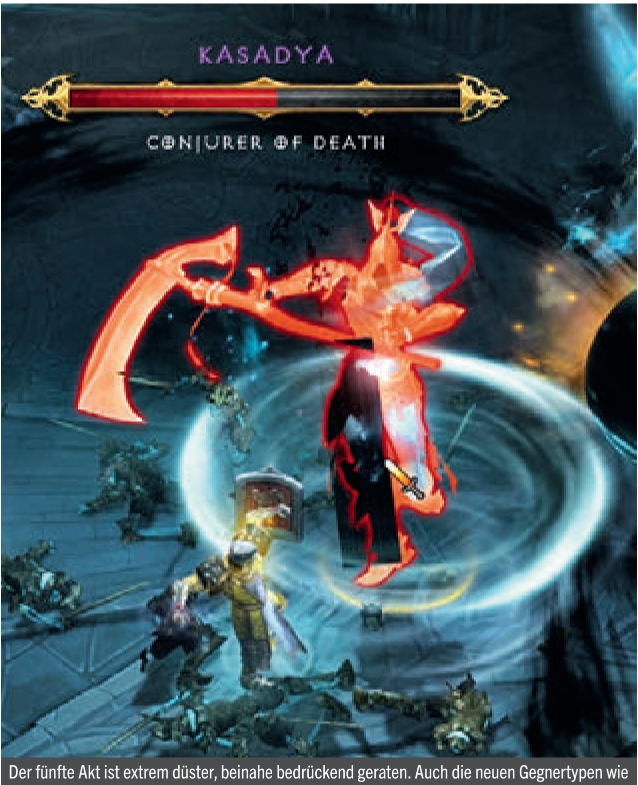
Der Todesengel Malthael ist zwar schön düster, bleibt als Bösewicht aber ähnlich blass wie Diablo im Hauptspiel.


Da der Kreuzritter eher langsam unterwegs ist, kann er ein flottes Geisterpferd beschwören.


Mit seinem Talent „Phalanx" entfesselt der Kreuzritter enorm kampfstarke Geisterkrieger.



Für *Reaper of Souls* wurden die alten Schwierigkeitsgrade über Bord geworfen und durch neue ersetzt. Die beste Beute winkt natürlich auf dem höchsten Härtegrad „Torment“, den man noch in sechs Stufen regeln kann.



Der fünfte Akt ist extrem düster, beinahe bedrückend geraten. Auch die neuen Gegnertypen wie die abwechslungsreichen Todesengel unterstreichen die finstere Atmosphäre perfekt.

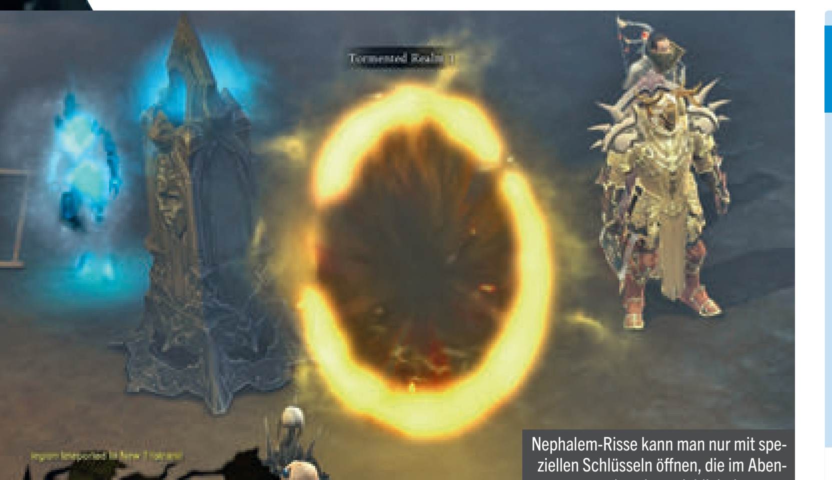
Mit dem Diamanten kommt außerdem ein neues Juwel hinzu, das man in Sockelfassungen einsetzen kann. Es ist speziell für hochstufige Charaktere konzipiert und steigert etwa den Schaden gegen Elite-Monster oder erhöht die Resistenzwerte.

Wenig Innovation

Abseits der Beute finden sich auch ein paar Anpassungen in der Charakterentwicklung. Man kann seinen Helden nämlich nicht nur auf die neue Maximalstufe 70 leveln, sondern ihn danach auch unbegrenzt (!) Paragonstufen aufsteigen lassen. Das Interessante daran: Für jeden erreichten Paragon-Level darf man nun einen Punkt in einem von 16 Charakterattributen verteilen, beispielsweise kritische Trefferchance“ oder Magiefundbonus. Was in der Theorie schön und flexibel klingt, spielt sich in der Beta-Praxis noch etwas fad – ein Paragon-Aufstiegspunkt ist schnell verteilt, hinterlässt aber kaum spürbare Auswirkungen. Erst auf sehr, sehr hohen Paragon-Stufen machen sich die angehäuften Boni bemerkbar, vorher fallen die kleinen Wertesteigerungen einfach nicht ins Gewicht. Da wäre uns ein cooles Passive-Talente-System wie in *Path of Exile* lieber gewesen! Falls Blizzard also noch etwas in *Reaper of Souls* nachbessern will – in diesem Bereich wäre unserer Ansicht nach noch viel Luft nach oben.

Zumindest ändern sich aber noch ein paar Details im Charakterbogen. Beispielsweise erhält man auf Stufe 70 nun einen vierten Slot für passive Skills – das ist sehr nützlich! Außerdem werden einige Charaktereigenschaften neu berechnet, beispielsweise wird der Wert „Rüstung“ in den Detailbereich verfrachtet und im Hauptbildschirm durch „Zähigkeit“ und „Heilung“ ersetzt. Außerdem kommen neben „kritischer Trefferchance“ nun die Modifikatoren „vernichtender Schlag“ und „Flächenschaden“ hinzu, was etwas mehr Vielfalt beim Ausrüsten erlaubt.

Was sich nicht ändert, ist das faire, aber eben auch starre Talentesystem. Ebenso wird man weiter an der strengen Online-Pflicht festhalten, ein Offline-Modus ist nicht geplant. Auch neue PvP-Modi sucht man vergebens, allerdings fügt *Reaper of Souls* immerhin ein neues Menü für Clan-Unterstützung ein. Das ist zwar nicht innovativ, aber zumindest sinnvoll und längst überfällig – wie eigentlich alles in *Reaper of Souls*. ❑



Nephalem-Risse kann man nur mit speziellen Schlüsseln öffnen, die im Abenteuermodus aber reichlich droppen.



„Auch ohne Innovationen: *Reaper of Souls* bringt das Beutefieber zurück.“

Felix Schütz

Reaper of Souls hat meine *Diablo*-Begeisterung wieder entfacht! Dabei ist das Add-on alles andere als innovativ: So ziemlich alles daran wirkt, als habe Blizzard sich eher an einer langen Liste der Kritikpunkte entlanggehangelt. Der Abenteuermodus bringt die Loot Runs zurück, der saucoole Kreuzritter lässt Paladin-Spieler grinsen, die Mystikerin peppt das Crafting auf und das neue Beutesystem sorgt (ohne Auktionshaus!) endlich für mehr Spaß beim Monsterkloppen. Schade nur, dass die Story auch im düsteren fünften Akt nur vor sich hinplätschert und frische Ideen Mangelware sind. Anstelle des halbgaren Paragon-Systems hätte ich mir außerdem eher ein verrücktes Skill-System à la *Path of Exile* gewünscht. Hey Blizzard – wäre das denn nicht etwas fürs zweite Add-on?

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Im Kampf pariert Talion auf Knopfdruck gegnerische Angriffe wie der Fledermaus-Protagonist in *Batman: Arkham Origins*.

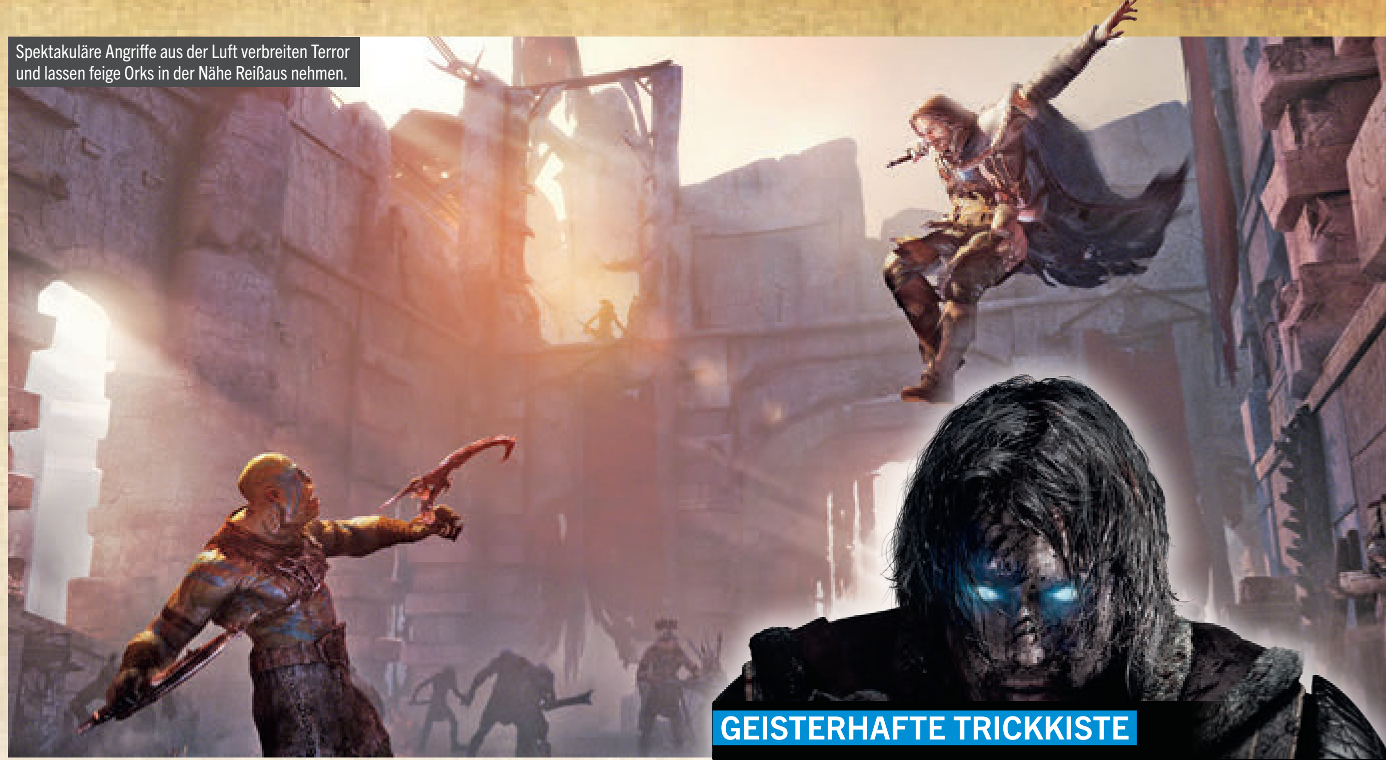
Mittelerde: Mordors Schatten

Von: Peter Bathge

Kenne deinen Feind! Auch wenn er nur zufallsgeneriert ist.

Armer Shagflack! Eben noch war der Ork mit den verfilzten Haaren und den schiefen Zähnen obenauf: Durch einen Zufallstreffer hat er den aufmüpfigen Waldläufer unter die Erde befördert, der zuvor Shagflacks Boss Kof'nug den Starken einen Kopf kürzer gemacht hat. Als Belohnung rückt Shagflack auf die nunmehr unbesetzte Position in Saurons Armee vor und kriegt sogar ein wenn auch wenig schmeichelhaftes, so doch brandneues Namensanhängsel spendiert: Shagflack Knochenschlecker. Doch dann die Katastrophe: Bei der anschließenden Siegesfeier bricht ein Tumult aus. Orks fliehen mit vor Schreck verzerrten Gesichtern, Schwerter klirren und Panik schließt ihre eisige Faust um Shagflacks schwarzes Herz: Der Waldläufer ist zurück. Von den Toten auferstanden, bezwingt er in Sekundenschnelle Shagflacks Leibwächter, unterstützt von einer Handvoll Orks, die auf seinen Befehl hin über ihre Artgenossen herfallen. Shagflack schickt ein Stoßgebet in Richtung Schicksalsberg: Er weiß, dass sein Ende bevorsteht. Talion ist

Talion balanciert wie die Akteure der *Assassin's Creed*-Serie über Seile, um von einem Dach zum anderen zu gelangen.


Spektakuläre Angriffe aus der Luft verbreiten Terror und lassen feige Orks in der Nähe Reißaus nehmen.

gekommen, um sich an seinem neuen Erzfeind zu rächen.

Grünhäute aus dem Schattenland
Kurios: Waldläufer Talion ist zwar der Protagonist, den ihr in *Mittelerde: Mordors Schatten* aus der Third-Person-Ansicht steuert. Doch die eigentlichen Helden des Open-World-Spiels sind andere: seine Gegner, die Orks. Die sind nach 3.000 Jahren Frieden dabei, sich wieder im Schattenland Mordor einzurichten, wo ihr zurückgekehrter dunkler Herrscher Sauron sein Heim Barad-dûr instand setzt. Die Handlung des Spiels von Monolith Productions (*Gotham City Impostors*) und Snowblind Studios (*Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden*) ist zwischen den Ereignissen von *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe* angesiedelt und komplett auf dem Mist der Entwickler gewachsen.

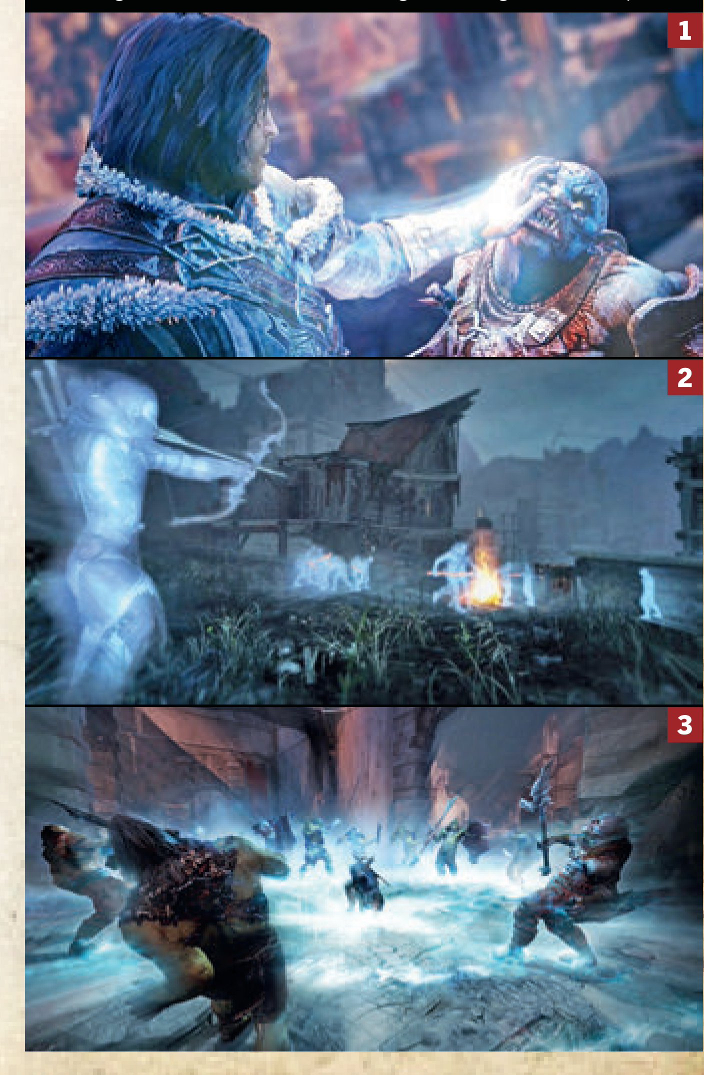
Talion muss zu Beginn des Spiels mit ansehen, wie seine Frau und sein Sohn zusammen mit der Garnison eines Wachpostens am Schwarzen Tor nach Mordor gemeuchelt werden. Die Verantwortlichen: Saurons drei Schwarze Hauptmänner. Die Bösewichter bringen auch gleich noch Talion selbst um die Ecke, doch dessen Ableben ist erst der Anfang: Ein Geist, vom Hass auf Sauron angetrieben und ohne Erinnerung an seine frühere Identität, belebt Talion wieder. Vereint im von Rache beseelten Körper des Verstorbenen machen sich die beiden auf die Jagd nach dem Trio Elite-Orks.

Für den profan klingenden Plot besteht trotz dieser ernüchternden Zusammenfassung Hoffnung. Denn erstens hatten die Entwickler bei unserem Besuch vor Ort in Seattle viel zu viel Angst vor dem allsehenden Auge der PR-Managerin von Publisher Warner Bros., um spannende Story-Details zu verraten. Und zweitens hat Monolith mit Christian Cantamessa einen der Autoren und Lead Designer des virtuos erzählten Rockstar-Westerns *Red Dead Redemption* (erschien nur für Playstation 3 und Xbox 360) als Drehbuch-Schreiber engagiert.

Mit Kalkül geklaut
Aber selbst wenn der Held in den Dialogen zwischen Geist und Talion sowie den Rückblicken in die Vergangenheit des Waldläufers noch mächtig an Profil gewinnt, selbst wenn die bestätigten Gastauftritte von Gollum und anderen bekannten Figuren die *Herr der Ringe*-Atmosphäre befeuern: Wir werden trotz allem das Gefühl nicht los, dass die Geschichte in *Mordors Schatten* bestenfalls Beiwerk ist. Was für Monolith und Snowblind dagegen oberste Priorität hat, ist der Spielspaß. Und den versprühte in Seattle bereits eine frühe Alpha-Version, welche die Entwickler uns mit dem Gamepad am PC vorspielten. Es dauerte nicht lange und wir bemerkten dabei, dass *Mordors Schatten* auf pragmatische Weise die besten Elemente aus Rocksteadys *Batman*-Spielen,

GEISTERHAFTE TRICKKISTE

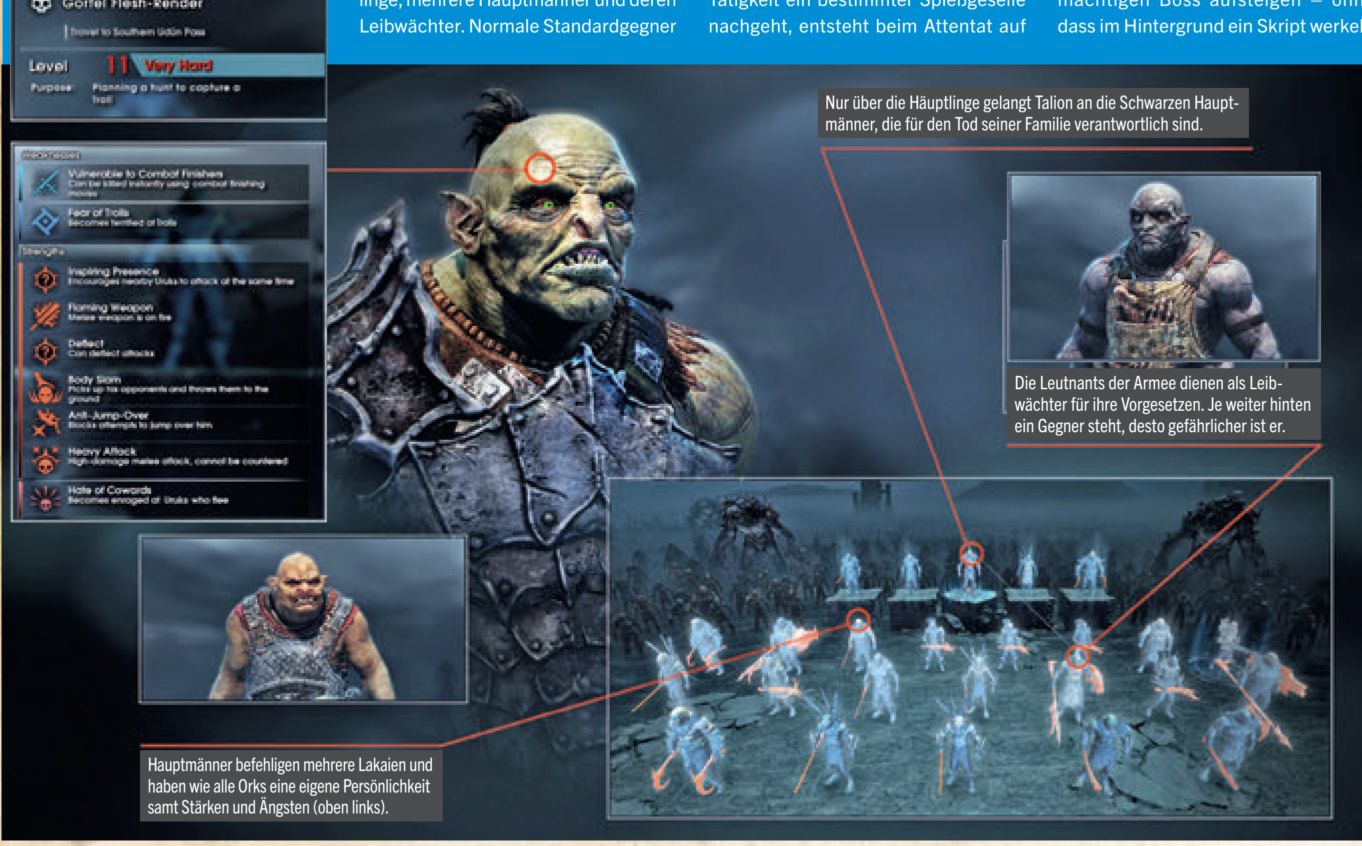
Talion geht zu Beginn des Spiels eine Symbiose mit einem Geist ein und greift in der Folge auf Zauber zurück, die er mit gesammelten Erfahrungspunkten verbessert. Dabei führt das Spiel normale Kampf- und magische Geister-Skills in zwei Talentbäumen auf. Unter anderem unterzieht Talion Gegner einer Gehirnwäsche 1, woraufhin sie für ihn kämpfen. Dank Zeitlupe und Geistersicht 2 behält der Waldläufer im Kampf den Überblick. Für brenzlige Situationen hat er zudem eine magische Blendgranate 3 im Repertoire.



MEIN FREUND, DER FEIND: DAS NEMESIS-SYSTEM

Ungewöhnlich: *Mordors Schatten* legt den Fokus auf die KI-Gegner.

Abseits der obligatorischen Story-Missionen mit fester Inszenierung setzt *Mordors Schatten* stark auf dynamisch generierte Zufallsaufträge. Bei seiner Jagd nach den drei Schwarzen Hauptmännern, die seine Familie getötet haben, klappert Talion mehrere Regionen ab. In jeder davon gibt es fünf Häuptlinge, mehrere Hauptmänner und deren Leibwächter. Normale Standardgegner verraten den Standort der Leibwächter, wenn ihr sie ausquetscht. Ausgefragte Leibwächter liefern Infos über Hauptmänner. Diese wiederum erzählen euch Details über die fünf Häuptlinge, etwa ihren Standort. Je nachdem, welcher Tätigkeit ein bestimmter Spießgeselle nachgeht, entsteht beim Attentat auf ihn eine andere Mission. So infiltriert Talion etwa eine Festung bei Nacht und Nebel, in der ein Anführer ein Fest feiert. Die Orks duellieren sich zudem untereinander; auch namenloses Gesocks kann so mit der Zeit zu einem mächtigen Boss aufsteigen – ohne dass im Hintergrund ein Skript werkelt.



Nur über die Häuptlinge gelangt Talion an die Schwarzen Hauptmänner, die für den Tod seiner Familie verantwortlich sind.

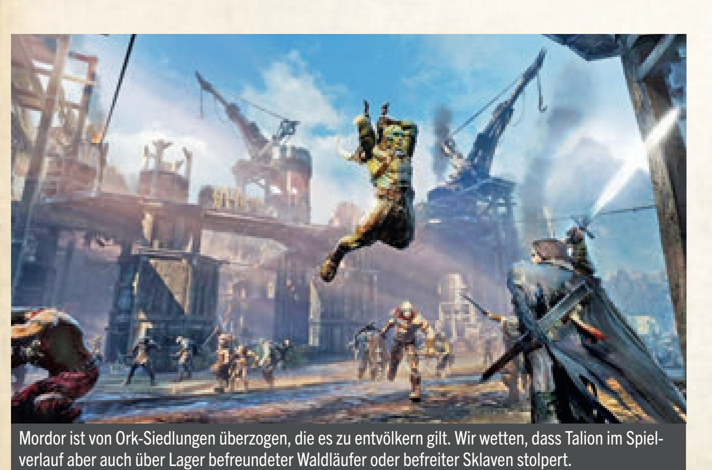
Die Leutnants der Armee dienen als Leibwächter für ihre Vorgesetzen. Je weiter hinten ein Gegner steht, desto gefährlicher ist er.

Hauptmänner befehligen mehrere Lakaien und haben wie alle Orks eine eigene Persönlichkeit samt Stärken und Ängsten (oben links).

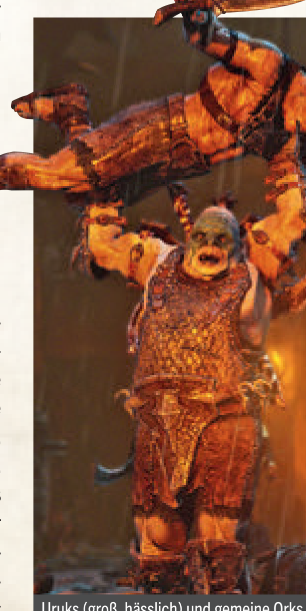
der *Assassin's Creed*-Serie und dem erwähnten Konsolenspiel *Red Dead Redemption* vermengt.

Talion kämpft auf seiner Jagd nach den Schwarzen Hauptmännern mit Schwert, Bogen und Wurfmesser gegen Orks, Trolle und andere übel gelaunte Kreaturen des Bösen, deren Schlägen er per Ausweichrolle oder Bocksprung über den Rücken eines finsteren Gesellen entgeht. Ein kleiner Stern warnt vor bevorstehenden Angriffen; per Tastendruck führt der Waldläufer einen Konter aus. Das erinnert stark an *Batman: Arkham City*, wirkt aber aufgrund der übernatürlichen Fähigkeiten von Talions Geist-Begleiter noch eine Ecke rasanter und dank der *Herr der Ringe*-Lizenz eine gute Portion brutaler. Schwarze Blutfontänen schießen in die Höhe, Gliedmaßen purzeln und bei deftigen Finishing Moves hält die Kamera in Zeitlupe erbarmungslos drauf. Kämpfe gegen Bossgegner gehen fließend in kurze Quick-Time-Events über, in denen ihr etwa die Äxte eines Widersachers durch mehrmaliges Drücken der Aktionstaste abwehrt.

Ein Combo-Zähler und ein abschließender Kampfbericht informieren euch genau wie im aktuellen Batman-Abenteuer *Arkham Origins* über eure Leistung im Gefecht, dementsprechend werden Erfahrungspunkte und Runen ausgeschüttet. Für Extrapunkte reißt ihr speziell markierte Wände ein, schießt Bienenstöcke von der Decke oder schubst Feinde ins Feuer. Die Runen benötigt ihr, um eure Ausrüstung zu verbessern. Neue Waffen gibt es im Lauf des Abenteuers nämlich keine, dafür stockt ihr eure drei Standard-Hilfsmittel mit per Mini-Auftrag verdienten Runen-Slots auf und verändert Aussehen sowie Schadensboni mittels der gefundenen Artefakte. Das soll aber nicht in eine derartig langfristig unterhaltsame Sammelwut wie in *Borderlands 2* ausar-



Mordor ist von Ork-Siedlungen überzogen, die es zu entvölkern gilt. Wir wetten, dass Talion im Spielverlauf aber auch über Lager befreundeter Waldläufer oder befreiter Sklaven stolpert.

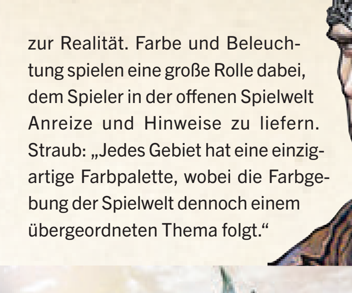


Uruks (groß, hässlich) und gemeine Orks (klein, hässlich) können einander nicht ausstehen.

MORDOR NEU ERFINDEN: EINE STILFRAGE

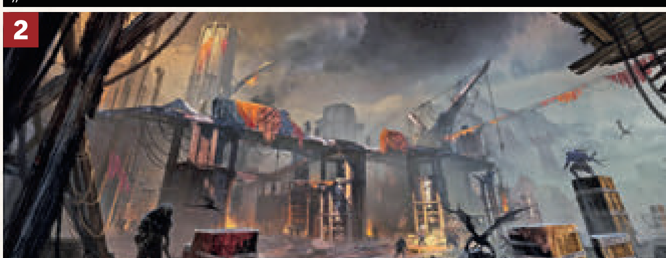
Die Entwickler bemühen sich, dem Land der Schatten neue Seiten abzugewinnen.

„Ikonische Örtlichkeiten in einem neuen Licht präsentieren“ – so beschreibt Chef-Grafiker Philip Straub die größte Herausforderung der Entwicklung von *Mordors Schatten*. Als Inspiration dienten dem Team dabei unter anderem das Amerikanische Grenzland zur Zeit der Expansion nach Westen und der Yellowstone-Nationalpark mit seinem Vulkangestein. Den Stil des Spiels definiert Straub als „übersteigerten Realismus“: Von der Architektur bis zur Vegetation überprüfen die Grafiker alle Elemente auf Authenzität und einen historischen Bezug zur Realität. Farbe und Beleuchtung spielen eine große Rolle dabei, dem Spieler in der offenen Spielwelt dennoch einem Anreize und Hinweise zu liefern. Straub: „Jedes Gebiet hat eine einzigartige Farbpalette, wobei die Farbgebung der Spielwelt dennoch einem übergeordneten Thema folgt.“





Mordor ist nicht nur Schicksalsberg und Krankas Lauer. Zwei Beispiele anhand von Konzeptzeichnungen der Grafiker: die lebensfeindlichen Totensümpfe 1 und eine Ork-Siedlung mit Baukränen und anderen Anzeichen der Industrialisierung 2. Tipp: Vergleicht die Zeichnung mal mit der Umsetzung im Spiel anhand des Screenshots unten links auf dieser Doppelseite! Spannend: Monolith hat die Erlaubnis, sich neue Kreaturen für *Mordors Schatten* auszudenken, die nicht in den Büchern und Filmen vorkommen 3. Kurios: Das an ein Foto aus dem Irland-Urlaub erinnernde Bild des Schicksalsbergs 4 war Teil der allerersten Präsentation der Spielidee, des sogenannten „Pitch“. Es steht stellvertretend für den natürlichen Look des neuen Mordor.





ten. Zudem bietet *Mordors Schatten* keinen Koop- oder Mehrspielermodus wie der Gearbox-Rollenspiel-Shooter, es ist ein reiner Solo-Titel.

An anderer Stelle sind die *Assassin's Creed*-Einflüsse unübersehbar: Talion hangelt sich an Kanten entlang und zieht Wache stehende Uruks per Stealth-Kill in die Tiefe, er balanciert über Seile und erforscht eine frei begehbare Spielwelt, die in mehrere große Zonen eingeteilt ist. Gegner lassen sich per Pfiff oder Ablenkungspfeil an- beziehungsweise weglocken und Talion versteckt sich im hohen Gras vor Wachen, wobei er ein Auge auf deren Misstrauens-Anzeige haben sollte. Spezielle, als Auftragsziel markierte Widersacher erspäht er derweil am einfachsten per Adler... äh Geistersicht, die solche Knilche auch durch Wände anzeigt. Ihr müsst euch übrigens keine Sorgen darüber machen, dass Talion beim Klettern in den Tod stürzen könnte. Anders als *Assassin's Creed* kennt *Mordors Schatten* keinen Fallschaden; Talions Sturz wird von der Aura seines Geisterpartners abgefedert. Hardcore-Spieler dürfen an dieser Stelle das obligatorische Klagelied über den niedrigen Schwierigkeitsgrad moderner PC-Spiele anstimmen, seien zugleich aber beruhigt: Die Keilereien mit Saurons menschenfeindlicher Brut versprechen größeren Anspruch. Beim Studiobesuch musste in einer Situation selbst der behände Monolith-Vorspieler vor der Flut an blutrünstigen Widersachern kapitulieren.

Der Wilde Westen, die Spielwelt von *Red Dead Redemption*, stand mit ihrem rauen Charme unverkennbar Pate für das im Spiel dargestellte *Mordor*. Das ist noch nicht die mit Asche bedeckte Einöde aus den Filmen, sondern ein wildes, ungezähmtes Land mit hohen Bergen, prächtigen Wiesen und verstreuten Ruinen von verblüffender Schönheit. Im Lauf des Spiels macht sich Saurons Einfluss aber bemerkbar: Im Fahrwasser der industriell aufgebauten Kriegsmaschinerie entstehen Eisenhütten und Sklavenlager und der Schicksalsberg verpestet die Luft unaufhörlich mit dichten Qualmwolken.

Diese Landschaft im Wandel bereist ihr allem Anschein nach nicht nur zu Fuß: Die Entwickler haben bereits angedeutet, dass Pferde möglicherweise eventuell vielleicht eine Rolle in *Mordors Schatten* spielen könnten. Gesehen haben wir die Klepper aber noch nicht. Doch auch ohne Reittier ist Talion äußerst mobil: Ähnlich wie im Ego-Schleichspiel *Dishonored* verfügt der Held über einen Kurzstrecken-teleport (Schattensprung), den ihr nach einigen Levelaufstiegen zur blitzschnellen Meuchelmethode aufrüsten könnt (Schattenschlag).

Außerdem steht Talion eine Zeitlupenfunktion zur Verfügung, die automatisch beim Zielen mit dem Bogen zugeschaltet wird. So fällt es dem Spieler etwa leichter, Gegner kurzzeitig zu lähmen, indem er deren Füße per Netzpfeil an den Boden tackert.

> „Die Orks im Spiel besitzen eine eigene Kultur.“
>
> Philip Straub, Art Director

Meine liebste Nemesis

Wenn das für euch alles zu sehr nach Schema F klingt: Keine Panik, Snowblind und Monolith haben auch ein paar eigene Ideen für *Mordors Schatten*, noch dazu richtig gute. Die wichtigste betrifft die KI-Gegner. Das Nemesis-System (siehe Kasten auf Seite 40) erfasst 25 Orks pro Gebiet: fünf Häuptlin-

Bei der Grafikqualität gelingt es *Mordors Schatten* bislang nicht ganz, *Assassin's Creed 4: Black Flag* auszustechen.

ge mit 20 Untergebenen. Jede Figur bekommt neben einem zufallsgenerierten Namen und Aussehen auch spezifische Stärken und Ängste zugewiesen: Laut Chef-Designer Mike De Plater kennt das Spiel über 100 dieser Attribute, von „Immun gegen Talions Griff“ über „Gerät in Rage, wenn seine Bodyguards angegriffen werden“ bis hin zu „Hat Angst vor Ghulen“. Diese nützlichen Informationen über eure Gegenspieler erhaltet ihr aber nicht frei Haus: Indem ihr die Lakaien der Hauptmänner und Häuptlinge in Saurons Armee verhört, klärt ihr nach und nach die Identität und Eigenschaften der großen Fische. Wer Glück hat, erwischt einen als Petze verschrienen Uruk, der die Geheimnisse von bis zu drei Vorgesetzten ausplaudert.

Alternativ könnt ihr einen in den Schwitzkasten genommenen Schergen per Geist-Beherrschung zum Meuchelmörder umpolen. Dann wartet der Schläferagent im Schatten der Zielperson auf euer Signal und versucht, seinen Boss auszuschalten. Cool: Mit zunehmender Macht kann Talion mehrere Orks gleichzeitig befehligen, in einer gezeigten Szene ließ er ein ganzes Dutzend Assassinen auf einmal von der Leine. Wer solch hinterhältige Taktiken verabscheut, schickt den geisteskontrollierten Feind einfach mit einer Drohung zu seinem ins Visier genommenen Hauptmann. Der so gewarnte Ork wappnet sich anschließend für den bevorstehenden Kampf und ist schwerer zu besiegen, dafür erhält Talion nach dem geglückten Attentat eine größere Belohnung.

> „Der Spieler kann sich seine eigene Armee aufbauen.“
>
> Mike De Plater, Director of Design

Prinzip Zufall

Das Irre: Jeder namenlose Ork, dem ihr zufällig über den Weg lauft, kann zu einem Hauptmann werden, etwa indem ihr seinen Boss umnietet. Und jeder auf dem Nemesis-Bildschirm erfasste Feind geht einem Beruf nach und absolviert für den Job typische Aufträge. So geht ein Koch etwa mit seiner Truppe auf die Jagd, während andere Anführer Feste feiern oder sich Duelle liefern. Denn die Orks sind nicht nur schlecht auf Talion zu sprechen, sondern drangsalieren sich auch gegenseitig. Brillant: Diese Ereignisse geschehen ohne Zutun des Spielers. Wenn Talion stirbt, vergehen in der Spielwelt einige virtuelle Stunden bis zu seiner Wiedergeburt. In dieser Zeit simuliert das Spiel den Ausgang von Duellen: Manch ein Hauptmann fällt einem aufstrebenden Untergebenen zum Opfer, der dadurch wiederum um eine Stufe aufsteigt und neue Fähigkeiten erhält. Natürlich darf der Spieler jederzeit mitmischen. Mit überraschenden Ergebnissen: Ein verwundeter Widersacher, der aus Furcht Fersengeld gibt, trägt bei einem späteren Wiedersehen eine Narbe und erinnert sich an Talion, den er mit einem aufgesagten Sprüchlein begrüßt. Ab und zu springt ein besiegt geglaubter Bösewicht dem Tod von der



INTERVIEW MIT **MIKE DE PLATER** UND **PHILIP STRAUB**

„Das Spiel überrascht mich jeden Tag aufs Neue."

PC Games: Euer Spiel spielt komplett in Mordor. Inwieweit hat euch das bei der Entwicklung eingeschränkt?
De Plater: „Gar nicht. Mordor ist wie ein Mikrokosmos, es ist praktisch eine riesige Insel mit Wüsten, Sümpfen, Ruinen und Bergen. Mehr Vielfalt kann man sich gar nicht wünschen. Mordor ist in dieser Beziehung wie eine vergessene Welt, in der sich die Natur weiter entwickelt hat, hungriger und schneller geworden ist als anderswo. Es ist wie *Jurassic Park* in Mittelerde. "


Mike De Plater (links) ist Director of Design bei Monolith. Philip Straub (rechts) ist Art Director.

Straub: „Der unterhaltsamste Part meines Jobs war es, die Geologie dieses Ortes zu verstehen und mir zusammen mit den anderen Künstlern auszumalen, wie sich die ganzen unterschiedlichen Kreaturen – einige davon brandneu – über Tausende von Jahren an dieses Land angepasst und verändert haben."

PC Games: Die *Batman*-Spiele sind ein offensichtliches Vorbild für euer Spiel. Wie wollt ihr deren Spielprinzip ausbauen und verbessern?
De Plater: „Die meisten Actionspiele haben vier Gameplay-Säulen: Stealth, Nahkampf, Klettern und Fernkampf. Wir erlauben einen fließenden Übergang vom Kämpfen zum Wegrennen, zum Verstecken oder Bogenschießen aus der Ferne. Wir geben dem Spieler auch immer wieder Entscheidungsmöglichkeiten: ‚Will ich diesen Gegner aussaugen, um die Energie für meine Geist-Fähigkeiten aufzufüllen? Soll ich ihn verhören? Ihn lautlos um die Ecke bringen?' Wir möchten die Linien zwischen diesen Elementen im Spiel verschwimmen lassen, sodass es sich dynamischer anfühlt als andere Actionspiele."

PC Games: Inwieweit darf der Spieler seine Ausrüstung individualisieren?
De Plater: „Es gibt nur wenige Waffen in unserem Spiel, aber wir behandeln jede wie einen eigenen Charakter mit einer Geschichte und einem ikonischen Aussehen. Daneben gehen wir mit Informationen um wie mit einer eigenen Ressource, eine Art Loot. Es ist ein wichtiger Part des Spiels, Informationen von Orks oder anderen Menschen zu sammeln."

PC Games: Was zeichnet das Nemesis-System aus?
De Plater: „Es erlaubt dir quasi, deine eigenen Geschichten zu schreiben. So etwas hat in Sportspielen schon immer gut funktioniert, ist aber ungewöhnlich für ein Actionspiel. KI-Gegner sind eines der wichtigsten Elemente in jedem Spiel, aber in der Vergangenheit lag der geringste Fokus auf ihnen. Wir finden, dass an dieser Stelle wirklich Raum für interessante Innovationen besteht."
Straub: „Das Nemesis-System macht es möglich, dass sich die Orks mit der Zeit nachhaltig verändern und abhängig von den Spielerentscheidungen weiterentwickeln. Und genauso verändert sich die Welt um den Spieler herum, vom Wetter bis hin zur Landschaft."
De Plater: „Ich rede sehr gerne über *Mordors Schatten*, aber es ist ein Spiel, das erst dann richtig glänzt, wenn man selbst Hand anlegen darf. Ich habe bisher an keinem anderen Spiel gearbeitet, das die Leute immer und immer wieder spielen und dabei jedes Mal etwas Neues entdecken. Es überrascht mich jeden Tag erneut. Ich bin immer wieder erstaunt darüber."

Schippe und taucht später wieder auf. Vermeiden lässt sich so eine unangenehme Überraschung nur durch eine Enthauptung. Vom Hass auf Talion beseelt, verfügt der Überlebende vielleicht über besonders mächtige Spezialschläge – oder er hat die Hosen gestrichen voll, wenn er den Waldläufer sieht, und kämpft dadurch weniger effektiv. Befördert ein namenloser Ork wie der zu Beginn des Artikels porträtierte Shagflack Talion dagegen ins Jenseits, mausert er sich flugs zum neuen Erzfeind des Protagonisten, was wiederum spezielle Boni und Eigenschaften mit sich bringt.

Das Nemesis-System mag auf dem Papier wie ein Ammenmärchen klingen, mit dem joviale PR-Manager naive Journalisten in Ekstase versetzen. Doch bei unserem Studiobesuch verfolgten wir dieses dynamische Erzfeind-wechsel-dich-Spiel live und in Farbe: Die anwesenden Journalisten dirigierten den Monolith-Vorspieler mit Gusto auf dessen Amoklauf durch Saurons stinkende Ork-Horden. Bei der Gelegenheit hallten Sätze wie „Wer soll als Nächstes dran glauben: Zaathra der Dungsammler oder Gorfel der Gefräßige?" und „Knöpf dir zuerst Malmugs Leibwächter vor!" durch die Studio-Korridore, vermischt mit schadenfrohem Lachen. Unser Fazit nach dieser großartigen Gaudi: Wenn Monolith die einzigartige spielerische Freiheit und Dynamik des Nemesis-Systems mit langfristig abwechsungsreichen Missionen kombiniert, könnte *Mordors Schatten* eines der spannendsten Open-World-Spiele des neuen Jahres werden. Wegen uns auch ganz ohne große Story-Darbietung und Charaktertiefe.

Urlaubsland Mordor

Sehr effektiv ist übrigens schon jetzt die Inszenierung des Spiels: Hübsche Licht- und Regeneffekte, Talions realistisch im Wind wehender Mantel und authentische Ork-Grunzer versetzten uns bei der Präsentation schnurstracks nach Mordor. Die Alpha-Version musste zwar noch ohne den letzten Grafikschliff auskommen. Allerdings bekamen wir eine auf Hochglanz polierte Mission zu sehen, die deutlich fescher aussah. Dabei beeindruckte uns besonders die Anzahl der gleichzeitig dargestellten Orks, deren Masse Erinnerungen an den Auszug der Nazgûl-Armee aus Minas Morgul in *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* weckte. Schade, dass der arme Shagflack diesen epochalen Moment nie erleben durfte. ❑


Über 40 Schreie und Grunzer haben die Sound-Designer für jeden Ork-Typ aufgenommen.

„Brillante Idee: Zufallsgegner mit Persönlichkeit statt Orks von der Stange!" *Peter Bathge*



Zwei Jahre ackern die Entwickler jetzt schon an *Mordors Schatten* . Die Zeit haben sie gut genutzt: Der kampfbetonte Gameplay-Kern macht beim Zuschauen auf Anhieb Lust auf mehr, die Welt mit ihren dynamischen Missionen wirkt interessant und das Nemesis-System hat das Zeug dazu, mein Verhältnis zu KI-Feinden zu revolutionieren. Ich bin darüber hinaus gespannt, was Monolith und Snowblind aus dem *Herr der Ringe*-Universum herausholen, wenn sie ohne Buchvorlage eigene Geschichten erzählen dürfen. Das bisher Gezeigte (Ranger Weißgesicht mit Aragorn-Gedächtnisfrisur rächt den Tod seiner Familie) hat mich zwar noch nicht umgehauen, aber viele Details zum Spiel sind ja auch noch Geheimsache. Ich freue mich darauf, mehr zu erfahren!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Monolith/Snowblind Studios
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Stronghold Crusader 2

Von: Peter Bathge

Kein Geld für Firefly: Wie die *Stronghold 3*-Entwickler trotz Crowdfunding-Flop versuchen, ihren schlechten Ruf aufzupolieren.



Katastrophen wie die Heuschreckenplage oder ein Sandsturm legen die Wirtschaft lahm.



Die Alpha enthält mit Feuerteppichen und Pfahlgruben bereits zwei sehr beliebte Fallentypen.

Für Simon Bradbury war 2013 ein schweres Jahr. Im September verfehlte Firefly Studios, dessen Chef der *Caesar*-Miterfinder ist, die angepeilte 100.000-Euro-Marke der Crowdfunding-Kampagne zu *Stronghold Crusader 2*. Das Projekt auf der Kickstarter-Alternative Gambitious.com scheiterte, Firefly bekam keinen Cent. Derweil riefen Entwickler-Größen wie Chris Avellone (*Project Eternity*), Brian Fargo (*Wasteland 2*) oder Chris Roberts (*Star Citizen*) mühelos Spendenbeträge in Millionenhöhe auf. Trotz dieses Tiefschlags sind Bradbury & Co. aber weiterhin fest entschlossen, ohne Publisher (und ohne Finanzspritze) einen würdigen Nachfolger zum elf Jahre alten *Crusader* (PC-Games-Wertung in Ausgabe 11/2002: 85), auf die Beine zu stellen. Wir haben ihre Fortschritte anhand einer spielbaren Alpha-Version überprüft.

Siedlungsbau in Palästina

Die Erinnerung an das bei Release nahezu unspielbare *Stronghold 3* (Wertung in Ausgabe 12/2011: 56) ist ein Erbe, auf das Entwickler Firefly sicher gerne verzichtet hätte. Dennoch erinnert *Crusader 2* sofort an die für ihre Bugs berüchtige Burgenbau-Simulation: Die veraltete 3D-Engine hat Firefly ohne große Veränderungen übernommen. Statt europäischer Grünflächen bestimmen aber Wüsten und Oasen aus dem Westjordanland das Bild.

Spielerisch orientiert sich Firefly stark am ersten *Crusader*, das Motto: keine Experimente! Aus einem Bergfried marschieren Bauern, die automatisch Berufe in errichteten Produktionsbetrieben wie Holzfällerlager, Schweinefarm, Bäckerei oder Schwertschmiede ergreifen. Wohnhäuser erhöhen das Bevölkerungslimit, nebenbei wird an der Steuerschraube gedreht und die miese Laune der Bevölkerung angesichts der hohen Abgaben durch doppelte Nahrungs- und Bierrationen oder mehr Gottesdienste ausgeglichen. Produzierte Waren landen im Lager, dem man auf einen Blick ansieht, ob es an Steinen mangelt oder genug Eisen für die Herstellung von Streitkolben verfügbar ist. Dazu wuseln die Bürger munter hin und her und erzeugen trotz niedriger Polygon-Anzahl eine heimelige Atmosphäre.

Das wüste Szenario zur Zeit der Kreuzzüge zieht Komplikationen nach sich. Obstplantagen gedeihen etwa nur in der Nähe von Oasen, was den Bauplatz einschränkt. Auf der Karte verteilte Siedlungen lassen sich außerdem erobern und senden anschließend Tribut – bis der Gegner den Weiler an sich reißt. Mit selbst gebauten Verteidigungsanlagen halten wir die Soldaten des Widersachers auf Distanz: Anzündbare Pechgräben verwandeln Pikeniere in lebende Fackeln, dicke Mauern widerstehen dem Beschuss mächtiger Katapulte. Der Bau der eigenen Burg macht schon in diesem frühen Entwicklungsstadium Laune und funktioniert besser als in der Verkaufsfassung von *Stronghold 3* oder



Das Spiel enthält acht KI-Gegner mit eigener Persönlichkeit, etwa den gutmütigen Schah.

im grottigen Konkurrenten *Citadels*: Treppen und Tore lassen sich problemlos in bestehende Bollwerke einpflegen und Einheiten beziehen ihre Positionen auf der Brüstung ohne zu zicken.

Krieg zwischen Euphrat und Tigris

Der komplexe Aufbaupart spielt in unserer Alpha-Version aber noch keine Rolle, denn die enthält lediglich eine Mehrspieler-Karte der kleinsten Kategorie. Im fertigen Spiel soll es riesige Maps für bis zu acht Teilnehmer geben, dazu einen Koop-Modus mit zwei Partnern pro Team. In der Alpha sind es maximal zwei Burgherren. Ihre Festungen befinden sich einen Pfeilschuss voneinander entfernt und die prall gefüllte Staatskasse erlaubt es uns, fix ein großes Heer aufzustellen und ohne Umwege zur Sache zu kommen.

> Was passiert mit einem Crowdfunding-Spiel, wenn die Spendengelder ausbleiben?

Bei den serientypischen Belagerungen sind die Limitierungen der Alpha am auffälligsten. Einheiten bleiben an Engstellen hängen oder laufen durch feste Wände. Neben der KI befindet sich auch das Truppen-Balancing in einem rudimentären Zustand und die Benutzeroberfläche benötigt noch viel Feinschliff.

Probelauf im Frühjahr

Feedback zu solchen Problemen will Firefly im Rahmen eines Beta-Tests Anfang nächsten Jahres einholen. Da dem Entwickler aber die Einkünfte aus der Gambitious.com-Kampagne fehlen, fällt der Teilnehmerkreis kleiner aus als ursprünglich geplant. Den Vertrieb über Steams populäres Early-Access-Programm, bei dem Kunden für mit der Zeit zur Verkaufsfassung gepatchte Alpha- und Beta-Versionen zahlen, schließt Firefly derweil aus. „Wir veröffentlichen das Spiel erst, wenn es wirklich fertig ist", so Simon Bradbury im Interview mit PC Games auf der Gamescom. „Fertig" ist aber ein dehnbarer Begriff, denn *Stronghold Crusader 2* erscheint nicht mit dem vollen Funktionsumfang. Einen Karteneditor soll es von Haus aus geben, aber Extras wie zusätzliche Skirmish-Maps, KI-Persönlichkeiten und Solo-Kampagnen liefert Firefly später nach – teils als Gratis-Update, teils als kostenpflichtigen DLC. Ganz ohne Geld funktioniert so eine Spiele-Entwicklung eben doch nicht. ❑



Die aus *Stronghold Crusader Extreme* bekannten Spezialfähigkeiten feiern ein Comeback, etwa der Pfeilhagel.

„Endlich wieder ein gutes *Stronghold*? Klingt zu schön, um wahr zu sein!"



Peter Bathge

Um das verspielte Vertrauen der Fans zurückzugewinnen, muss Firefly endlich mal wieder ein von Anfang an fehlerfreies Produkt abliefern. Dass die Alpha-Version von *Stronghold Crusader 2* in Teilen bereits besser funktioniert als das ungepatchte *Stronghold 3* gibt mir Hoffnung. Dennoch und immer im Hinterkopf behaltend, dass das Spiel noch längst nicht fertig ist: Noch ist unklar, warum sich Besitzer von *Stronghold Crusader* und dessen *Extreme*-Edition die 3D-Auflage unbedingt besorgen müssen – die paar vorgestellten Neuerungen im Vergleich zum Original haben mich bislang nicht umgehauen. Einzige Ausnahme: der Koop-Modus, in dem sich zwei Spieler wie in *Anno 2070* die Aufgaben in Aufbau- und Schlachtphase teilen.

GENRE: Echtzeitstrategie
PUBLISHER: Firefly Studios
ENTWICKLER: Firefly Studios
TERMIN: 1. Quartal 2014

EINDRUCK **OKAY**

Thief

Wer sich traut, kann ganz dreist Wachen oder Bürger im Vorbeihuschen bestehlen.

Von: Sebastian Stange

Beim Raubzug als Meisterdieb sind es die leisen Momente, die uns den größten Spaß bescheren.

Vor einiger Zeit spielten wir bereits ein paar Stunden lang das neue *Thief* aus dem Hause Eidos Montreal. Wir waren durchaus angetan, beklagten uns jedoch darüber, dass wir dabei lediglich eine Hub-Welt voller Nebenziele erkunden durften, aber keine der Story-Missionen spielbar war. Drum freute es uns, dass uns jüngst Publisher Square Enix mit einer brandneuen Vorab-Fassung für Playstation 4 besuchte und uns die erste Hauptmission des Schleich-Abenteuers spielen ließ.

Raubzug auf dem Heimweg

Der erste Auftrag des Meisterdiebs Garrett beginnt mit seiner Ankunft in einer namenlosen Stadt. Der Dieb stolperte bei seinem letzten Auftrag über seltsame Verschwörer, die sich mit dunklen Ritualen beschäftigten und eine Explosion verursachten, die Garretts Begleiterin verschlang und ihm selbst das Bewusstsein nahm. Wie viel Zeit seitdem vergangen ist, weiß Garrett nicht. Allerdings erkennt er seine Heimat kaum wieder. Eine brutale Stadtwache, Armut und die Angst vor einer Seuche plagen die Einwohner. Bevor Garrett mehr erfahren kann, muss er seinen Unterschlupf im Glockenturm aufsuchen – Ziel des ersten Levels. Ehrensache, dass er auf dem Weg dahin einen kleinen Raubzug einschiebt. Der örtliche Juwelier hat kürzlich eine edle Maske hergestellt und stellt sie stolz im Schaufenster aus. Deutlicher kann man Garrett kaum einladen.

Spielt, wie ihr wollt

Beim Start ins Spiel fällt uns erneut auf, wie gut das Huschen ins



Es macht Spaß, ahnungslose Wachen zu belauern und ihre Gespräche zu belauschen.



Diese verzierte Maske ist die wichtigste Beute unseres Raubzugs. Doch es gibt mehr Schätze!



Wer will, nutzt die Fokus-Energie, um Kämpfe schnell zu gewinnen. Schleichen macht aber mehr Spaß.



Wenn ihr vorsichtig um Ecken lugt, ist die Wahrscheinlichkeit geringer, von Wachen entdeckt zu werden.

Spielgefühl passt. Per Tastendruck hastet Garrett einige Meter in eine Richtung eurer Wahl. Ideal, um von Schatten zu Schatten zu huschen und ein tolles Mittel, um ungesehen zu bleiben. Das Schleichen ist klar im Fokus des Spiels, auch wenn es einige moderne Spielhilfen gibt. Puristen haben übrigens die Möglichkeit, viele HUD-Elemente oder gar Features anzupassen. So lässt sich die Fokus-Energie, welche Kämpfe vereinfacht und per Tastendruck wichtige Objekte hervorhebt, deaktivieren, der Glanz von Schatzobjekten lässt sich abstellen, ihr verzichtet auf Heil-Items oder bremst gar Garretts Geschwindigkeit.

Viele Wege führen zum Ziel

Auf dem Weg zum Edelsteinhändler müssen wir aufgrund eines Gewitters sehr vorsichtig sein. Jeder Blitzschlag erhellt Garrett für einen Sekundenbruchteil, sodass er auch im Schatten gesehen werden kann. Das Schleichen und Klettern geht mit dem PS4-Gamepad gut von der Hand. Schnell kauern wir auf einem Dachgiebel gegenüber des Juweliergeschäfts und sondieren die Lage. Der PR-Mann von Square Enix verrät, dass es fünf verschiedene Möglichkeiten gibt, in den Laden zu gelangen. Wir finden vier davon. Wir können die Wachen auf der Straße bewusstlos schlagen oder gar ermorden und die Eingangstür knacken. Wir können uns zu einer Seitengasse schleichen und ungesehen die Hintertür aufbrechen. Oder wir klettern über Gerüste und Fassaden, was uns den Zugang zu einem offenen Fenster sowie einer kleinen Lüftungsluke erlaubt. Drinnen finden wir dann das, was wir von einem *Thief*-Spiel erwarten: Ein völlig frei begehbarer Schauplatz voller Beute, voller Möglichkeiten und bevölkert von einigen ahnungslosen Seelen. Am hörbaren Schnarchen merken wir, dass nicht alle Wachen ihre Arbeit gut machen.

Aufmerksamkeit zahlt sich aus

Schnell ist die einzige patrouillierende Wache ausgeschaltet und wir beginnen, die Auslagen des Ladens leer zu räumen. Mit einem Blick stellt Garrett jedoch fest, dass die Maske eine Fälschung ist. In der Kellerwerkstatt finden wir dann den Juwelier, in Selbstgespräche vertieft und bald bewusstlos auf dem Boden liegend. Hinter einem Bild entdecken wir einen Tresor und in einem Brief auf dem Tisch den passenden Zahlencode. Uns wird klar, dass *Thief* ein Spiel ist, das Disziplin, Geduld und Gründlichkeit belohnt. Wir spurteten zunächst an zu vielen Details vorbei – ignorierten verstreute Dokumente, Gespräche von Wachen oder Besonderheiten der Umgebung. Wer sich Zeit nimmt, all das zu studieren, der kommt zwar langsamer voran, aber er macht weniger Fehler und er weiß mehr über das, was ihn erwartet.

Leise Töne, große Wirkung

Als wir einen Gang zurückschalten und behutsam im Schatten lauern, um Ecken lugen und dem Schnarchen ins Obergeschoss folgen, fällt uns das feine Sound-Design des Spiels auf. Zuweilen baut *Thief* eine imposante Soundkulisse auf. Kameraschwenks und Kämpfe werden mit wuchtiger Musik begleitet. Doch sehr viel mehr beeindruckte uns, dass sich die Entwickler trauten, auch Platz für Stille zu lassen. Wenn ihr auf Zehenspitzen durch Schatten schleicht, Kerzen mit den Fingern ausdrückt und leise allerlei Wertsachen einsteckt, dann hört ihr nur Garretts leisen Atem, das dezente Rascheln seiner Kleidung und euren Dietrich, wie er die Schließzylinder eines Schlosses bewegt. Das baut eine fantastische Atmosphäre auf – gerade weil ein lautes Geräusch, etwa ein Fehlversuch beim Schlossknacken, die Schlafende Wache im Nebenraum aufwecken kann. Wir hoffen, in den späteren Levels wird genau diese Spannung weiter gefördert – vielleicht durch richtig schlaue Wachen? Die waren in der von uns gespielten Demo noch recht harmlos. Wir hoffen, später warten weitaus kniffligere Situationen auf uns. ❏

Die Spielwelt ist ein durchweg düsterer und ungemütlicher Ort. Und auch das noch: Es regnet!



„Vergesst die Vorlage und freut euch auf ein tolles Schleich-Abenteuer!“

Sebastian Stange



Das neue *Thief* basiert lose auf den alten *Thief*-Spielen für PC. Und von vielen Fans dieser Schleich-Klassiker kassierte das Spiel vorab viel Gegenwind. Nachdem ich nun schon einige Abschnitte gespielt habe, empfinde ich das als etwas unfair. Damit das klar ist: Das neue Spiel ist nicht das *Thief* von früher. Es fühlt sich anders an, es steuert sich anders und es sollte vielleicht nicht einmal den Namen *Thief* tragen. Aber das ändert nix daran, dass euch hier ein extrem stimmungsvolles Schleich-Abenteuer erwartet. Ihr werdet nicht ununterbrochen an der Hand gehalten, könnt eigene Entscheidungen treffen und seid ein Stück weit selbst für euren Spielspaß verantwortlich. Ich finde das klasse!

GENRE: Ego-Schleich-Action
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Eidos Montreal
TERMIN: 28. Februar 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Might & Magic X: Legacy versetzt den Spieler ins Rollenspiel-gameplay der Neunzigerjahre, Retro-Charme garantiert.

Gevatter Tod spielt mit: Wer nicht aufpasst, verliert schnell mal einen Kampf.

Might & Magic X: Legacy

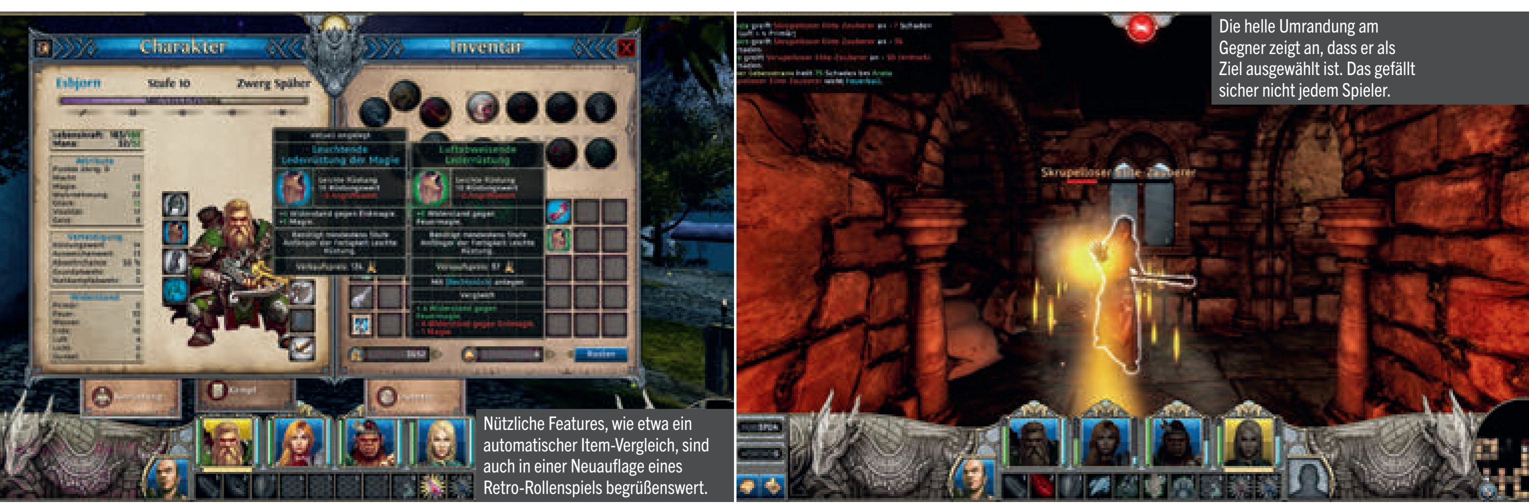
Von: Stefan Weiß

Retro kann so schön sein, wenn man das Fan-Feedback nutzt.

Für altgediente PC-Rollenspieler gab es im Jahr 2013 keine großen Veröffentlichungen. Umso schöner ist es, dass Entwickler Limbic Entertainment weiter am Retro-Rollenspiel *Might & Magic X: Legacy* schraubt, das seit 19. August per Early-Access spielbar ist. Das Projekt hat im Oktober und November zwei offizielle Patches erfahren, die neue Inhalte lieferten. Wir haben die Gelegenheit genutzt, um mit einer frischen Heldenparty in die Fantasywelt von Ashan aufzubrechen.

Gameplay für Nostalgiker

Vier Helden, schrittweise Bewegungen samt 90°-Drehungen, rundenbasierte Kämpfe und viele Monster kennzeichnen das klassisch umgesetzte Spielprinzip in *Legacy*. Mit dem ersten Patch gesellten sich vier neue Klassen zum Heldenpool, die wir für unseren Neubesuch gleich ausprobierten. Mit Späher, Söldner, Schamane und Druide erreichen wir die kleine Stadt Sorpigal. Grafisch hat sich seit dem Start der Early-Access-Phase einiges getan und vor allem die Steuerung wirkt jetzt deutlich runder. Zahlreiche Bugs wurden behoben, sodass man die zur Verfügung stehenden Quests schön erledigen kann. Zwar schwächelt die Präsentation der Gut-Böse-Geschichte nach wie vor, dafür lädt die offene Spielumgebung zur Erkundung ein. Wie für *Might & Magic* typisch, ist die Spielwelt mit Gegnern gespickt. Diese sind in der Regel an festen Punkten platziert. Hin und wieder kommt es jedoch auch vor, dass beim Öffnen einer Tür oder Truhe plötzlich Gegner erscheinen, die einem in den Rücken fallen. Die



Nützliche Features, wie etwa ein automatischer Item-Vergleich, sind auch in einer Neuauflage eines Retro-Rollenspiels begrüßenswert.

Die helle Umrandung am Gegner zeigt an, dass er als Ziel ausgewählt ist. Das gefällt sicher nicht jedem Spieler.



Der kostenpflichtige Frühzugang zu Spielen, die noch in der Entwicklung sind, kommt immer mehr in Mode. Wir klären, ob sich die Investion lohnt.

Mit *Might & Magic X: Legacy* setzt Ubisoft eine klassische Retro-Rollenspielreihe fort – mit rundenbasierten Kämpfen und 90°-Bewegung, ähnlich wie bei *Legend of Grimrock*. Der Spieler steuert eine vierköpfige Heldenparty.

Kosten: Auf Uplay und Steam für knapp € 30 erhältlich
Inhalt: Spielbar ist der erste von vier Akten. Er enthält eine begehbare Stadt, mehrere Dungeons und Quests. Spielbar sind 8 von 12 Klassen. Der Umfang reicht, um die Charaktere auf Stufe 10 bis 11 zu entwickeln, was etliche Stunden in Anspruch nimmt.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Version 1.22
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: Frühjahr 2014

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

- **Klassische Charakterentwicklung** Die acht bisher spielbaren Klassen sind gut gewählt. Zwar ist das Talentsystem nicht so ausufernd wie in der ursprünglichen Rollenspielreihe, es bietet aber genug Möglichkeiten, um seine Charaktere zu spezialisieren.
- **Anspruchsvolle Kämpfe** Die Gegner stehen nur fest platziert in der Welt herum, dafür agieren sie im Kampf durchaus taktisch und versuchen, die Spielertruppe in die Zange zu nehmen. Elite-Gegner und Bosse sind angenehm fordernd.
- **Schönes Retro-Flair** Menüs, Bedienung und Charaktere versprühen Klassik-Charme, was nicht zuletzt daran liegt, dass die Entwickler das Feedback der Early-Access-Spieler nutzen.

HIER GIBT ES SCHWACHPUNKTE

- **Grafisch eher durchschnittlich** Texturen, Landschaft und Beleuchtung erfüllen ihren Zweck, man darf aber keine Grafikbombe erwarten. Die hässlichen Pop-ups sollten die Entwickler noch beheben.
- **Bislang eher schwache Story** Die Erzählung im ersten Akt wirkt recht spärlich inszeniert und könnte mehr Dramatik vertragen.





Als Navigation im Spiel dient eine klassische Mini-Map, die sich auch vergrößert darstellen lässt. Mit dem Patch 1.22 hielt eine Notizfunktion Einzug ins Spiel. Schön, dass die Entwickler an solche Details denken.

Early-Access-Version bietet schon schöne Details. So stöbert man in einer kleinen Höhle etwa einen gefährlichen Zyklopen auf oder löst in einer Krypta ein nettes Platten-Rätsel, um einen Geheimraum zu entdecken. Andernorts lässt sich nach Schätzen graben – *Legacy* fühlt sich in dieser Hinsicht wie ein typisches Rollenspiel der Neunzigerjahre an.

Selber mitgestalten erwünscht

Mit dem zweiten Patch haben die *Legacy*-Spieler ein schönes Schmankerl spendiert bekommen; den Zugang zum Modding-Kit für das Rollenspiel. Damit lassen sich baukastenmäßig eigene Inhalte erstellen. Verfügbare Mods lassen sich bequem per Hauptmenü anzeigen und für das eigene Spiel nutzen. Limbic Entertainment gab in seinem Developer-Blog schon bekannt, dass es hierfür auch Wettbewerbe geben wird, in denen die von Spielern erschaffenen Inhalte bewertet werden. Ein ähnliches Konzept sorgte schon im Free2Play-MMORPG *Neverwinter* dafür, dass immer neuer Content für Spieler entsteht. Ebenfalls positiv fallen uns kleine Details auf, mit denen die Entwickler das Feedback der Fans berücksichtigen. So lassen sich jetzt beispielsweise eigene Notizen auf der Karte vermerken – praktisch!

Alles Retro oder was?

Die technische Seite von *Legacy* zählt sicher nicht zu den Stärken des Spiels. Zwar ist die Grafik passend für den Retro-Charme, trotzdem fallen Dinge wie lästige Pop-ups in Außenarealen negativ auf. Da man sich ohnehin gemächlich durch die Gegend bewegt, sollte es doch in den Griff zu bekommen sein, dass Objekte und Texturen fließender dargestellt werden. Auch sind längst noch nicht alle Bugs oder Unstimmigkeiten beseitigt. Etwa verwundert es uns nach wie vor, dass der Preis für Reparaturen an Waffen und Rüstung immer gleich hoch ausfällt, egal ob nur ein Gegenstand oder mehrere betroffen sind. Doch sind das Kleinigkeiten, die im Zuge weiterer Patches problemlos zu beheben sind.

Den Nostalgie-Nerv trifft *Legacy* bislang jedenfalls ziemlich gut. ❑



NPCs trifft man in schön inszenierten Umgebungen. Eine Vollvertonung ist nicht vorgesehen.

„Retro-Flair statt Hightech-Bombast – gefällt mir bislang ganz gut.“

Stefan Weiß



Es macht mir Spaß, mit anzuschauen, wie altmodisches Gameplay mich immer noch fesseln kann, wenn es denn gut funktioniert. *Legacy* beispielsweise versucht nicht krampfhaft, eine 1:1-Kopie der ursprünglichen Serie darzustellen. Das würde ich persönlich gar nicht mehr wollen. Ein paar moderne Elemente hier und da – warum auch nicht. Es geht auch nicht darum, ein Monster von 100+ Spielstunden zu erschaffen, wie es die Vorlage etwa bot. Aber für eine Weile ins Rollenspielgefüge alter Zeit einzutauchen, die Charaktere mit jedem neu gewonnenen Skillpunkt hochzupäppeln, das sorgt für Spielspaß. Ich wünsche mir einfach mal für's neue Jahr, dass Limbic am Ende ein rundes Rollenspiel abliefert.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Limbic Entertainment
TERMIN: 2. Quartal 2014

EINDRUCK **GUT**

Divinity: Original Sin

Normalerweise befehligt ihr ein Helden-Duo unterschiedlichen Geschlechts. Wer will, zieht alternativ mit zwei Männern oder Frauen los.

Von: Mháire Stritter

Mehr als nur ein Rollenspiel: Das neue *Divinity* ist ein Cocktail voller interessanter Genre-Anleihen.

Die belgischen Larian Studios haben ein Herz für schräge Ideen und Genremixes, was sie ohne Druck eines großen Publishers auch umsetzen können. Der eher kleine Entwickler stemmt seine Kosten in der Regel selbst – oder mit der Hilfe von Crowdfunding. *Divinity: Original Sin* hat so dank der Fans des Studios und der *Divinity*-Reihe die finanzielle Ziellinie erreichen können: Statt der angepeilten 400.000 Dollar wurden auf dem Crowdfunding-Portal Kickstarter sogar satte 944.000 Dollar eingenommen, was noch durch weitere Spenden ergänzt wurde. Mit dieser Unterstützung konnte das Team erweitert werden und das Spiel in Produktion bleiben. Die Alpha-Version, die wir beim ausführlichen, zehnstündigen Anspielen ausprobieren konnten, hatte zwar immer noch den ein oder anderen Schluckauf und es fehlten noch einige Grafik-Elemente und Musik, aber ansonsten machte *Divinity: Original Sin* schon einen fortgeschrittenen Eindruck.



Fröhliches Kombinieren: Hier haben wir erst ein Ölfass zerstört und dann seinen Inhalt angezündet.



Viele Zauber verändern die Umgebung und entzünden zum Beispiel den Boden.

Rückkehr nach Rivellon

Die Fantasy-Welt Rivellon, in der alle *Divinity*-Titel angesiedelt sind, zeigt sich in *Original Sin* von einer hübschen, lichtdurchfluteten Seite. Der Schauplatz des ersten Kapitels, die Stadt Cyseal und ihre Umgebung, erinnert an eine von Orks heimgesuchte Version der Toskana. Zwischen den mit tönernen Dachpfannen gedeckten Gebäuden und schlanken Zypressen tummeln sich zahlreiche NPCs und Tiere, deren Angewohnheiten auf einen schrägen Humor und detailverliebtes Design schließen lassen. An einer Ecke bezaubert ein Schausteller die Menge mit einer Bauchrednernummer, während ein Konkurrent um wenigstens ein paar Zuschauer ringt, Wachen haben ein Auge auf potenzielle Diebe und die Schafe vor der örtlichen Klinik schlagen zuweilen spontan ohne ersichtlichen Grund Purzelbäume. Dabei ist oft genug nicht klar, ob es sich um einen Aufhänger für einen Auftrag handelt oder nur um eine Spielerei, aber all die knuffigen Details sorgen für eine lebendig wirkende Welt.

Das Design der Charaktere und Waffen ist dabei zuweilen etwas comicartig, aber dennoch stimmig. Schließlich sollen die ikonischen Versionen der Hauptfiguren auch klar erkennbar sein. Die zwei rücken als eine Art Sonderermittlerduo an und bei ihrem Auftrag wird klar, dass die Geschichte von *Original Sin* deutlich vor den anderen Titeln der Serie angesiedelt ist. Die Steampunk-Revolution von *Dragon Commander* hat noch nicht stattgefunden und das wieder eher gemäßigte Fantasy-Setting der ersten *Divinity*-Spiele liegt sogar in einer noch ferneren Zukunft. Die besondere Magie, die dann schon wieder vom Aussterben bedroht ist, wird in *Original Sin* noch als große Bedrohung für den Frieden angesehen. Als „Source-Hunter“ sollen wir einen mit Magie verübten Mord aufklären, müssen uns aber gleichzeitig auch mit einem Ork-Angriff und einer Untotenplage auseinandersetzen. Klasse: Wie wir das alles angehen und in welcher Reihenfolge, überlässt uns das Spiel größtenteils selbst.

Kreativer Koop-Modus

Divinity: Original Sin ist auf einen Koop-Modus hin ausgelegt, der auch eine der größten Stärken des Spiels darstellt. Aus diesem Grund haben wir auch die gesamte Anspielsitzung im Zwei-Spieler-Koop verbracht. Der Titel kann aber auch solo gespielt werden, dann verleihen wir dem Begleiter schlicht ein passendes Profil oder lassen uns eines erwürfeln, um in Streitgesprächen auch mal Paroli geboten zu bekommen.

Denn Koop heißt hier nicht nur, dass man zusammen Orks vertrimmt. Die beiden Charaktere müssen regelmäßig gemeinsam Entscheidungen treffen, zum Beispiel ob sie jemand anderen den Ruhm für ihre Taten einstreichen lassen, ob sie einen bestechlichen Bestatter ins Gefängnis schicken oder einen Dieb verraten. Sobald der den Dialog führende Charakter eine Entscheidung angewählt hat, kann der Partner zustimmen oder ablehnen. Im zweiten Fall kann man noch gegenseitig versuchen, sich einzuschüchtern, zu überzeugen oder zu bezirzen, worauf dann aus der Situation, den Werten der Beteiligten und vorangegangenen Handlungen ein Ergebnis erzeugt wird. Darüber wird das Verhaltensprofil unseres Charakters als Punkteverteilung in Gegensatzpaaren angelegt – sind wir eher nachtragend oder vergebend? Brav oder rebellisch? Egoistisch oder altruistisch? Eine ganze Liste von diesen Pärchen führt über unsere Entwicklung Buch.

SO VIELE MÖGLICHKEITEN: MEHRERE LÖSUNGSWEGE BEI QUESTS

Divinity: Original Sin sieht für manche Aufgaben verschiedene Lösungen vor. Die Mordermittlung im ersten Kapitel kann auf verschiedene Art und Weise verlaufen, klassisch über Gespräche mit Zeugen und das Sammeln von Beweisen oder eher unorthodox mit der Hilfe eines Hundes. Hier kommt das Talent ins Spiel, mit Tieren zu reden. Diesen Punkt sollte wenigstens einer der Charaktere früh investieren, denn über die Gesprächsoption mit den Hühnern, Hunden, Katzen und Rindern Cyseals eröffnen sich uns neue Hinweise, Lösungswege oder ganz neue Aufträge – beispielsweise das Verkuppeln eines Straßenkaters mit seiner angebeteten Rassekatze.

Neben solchen vorgesehenen Alternativen bei Quests gibt es aber noch zahlreiche weitere Möglichkeiten, geplante Wege zu verlassen. Dabei hilft zum Beispiel der Schleichmodus – wir können uns auf Knopfdruck tarnen, worauf wir die Sichtfelder naher NPCs angezeigt bekommen und uns in einer passenden Deckung verstecken. Die wird aber erst in der fertigen Version implementiert sein. In der Alpha zauberten wir dazu ein Gebüsch herbei, egal wo wir uns befanden, und trippelten dann als wanderndes Grünzeug durch Keller, über Schiffsplanken oder durchs Rathaus, um von den ahnungslosen Besitzern Beweise, Wertgegenstände oder einfach einen Kochtopf zu entwenden. Amüsant!



Rätselei: Hier sollte man etwas über die Quelle des Gases legen. Oder man teleportiert den Partner auf die andere Seite.

Im Koop, der uns im LAN-Modus oder online zur Verfügung steht, müssen wir dabei nicht kontinuierlich bei unserem Partner herumhängen, und selbst wenn der sich in einen Kampf verwickeln lässt, hat das erst mal keinen Einfluss auf uns. Wir können weiterhin so lange fröhlich die Gegend erkunden, bis wir selbst in Reichweite des Kampfes kommen – dann wird unser Held ebenfalls in den Rundenmodus versetzt.

Teleport und tiefe Taschen

Diese Bewegungsfreiheit wird nur noch unterstützt durch die Exis-



Knallbunt, aber hübsch – schon in der Alpha wird Rivellon stimmungsvoll beleuchtet.



Die Wahl des richtigen Talents kann beim Stufenaufstieg ganz neue Bereiche des Spiels freischalten.

tenz der aus dem ersten *Divinity* bekannten Teleport-Pyramiden. Dieses Artefakt-Paar ermöglicht es, immer zum Gegenstück zu teleportieren. Hat jeder der Charaktere eine Pyramide im Gepäck, kann man per Aktionsleiste mit einem Klick zum anderen springen. Oder man lässt eine Pyramide an einem sicheren Ort liegen und kann sich blitzschnell aus einer brenzligen Situation zurückziehen. Praktischerweise muss dabei der Partner ohne Pyramide nicht lange alleine durchhalten, denn ein weiteres Gimmick macht langes Hin- und Hertauschen unnötig. Dank magischer Taschen können wir jeden Gegenstand zwischen den Figuren tauschen, indem wir ihn einfach aus dem Inventar auf das Charakterporträt ziehen.



Die Benutzeroberfläche ist unaufdringlich gehalten – Porträts und zwei Slotleisten liefern uns auch im Kampf alle nötigen Infos.

Diese beiden Funktionen machen langen Wartepausen und unnötigen Laufwegen den Garaus. Beim Testspiel stellten sich die Teleport-Pyramiden auch als sehr hilfreich auf der Suche nach dem nächsten Plotpunkt heraus, da noch keine Übersichtskarte implementiert war: Beide Charaktere liefen in entgegengesetzter Richtung los und wer als Erster das Ziel fand, wurde per Teleport vom anderen heimgesucht. Aber auch beim Stromern durch Dungeons oder wenn ein Spieler kurz stehenbleibt und im Inventar per Tooltipp die Ausrüstung vergleicht, muss man danach keinen Sprint hinlegen, sondern hüpft einfach per Pyramide hinterher. Das Schöne daran: Der Spielfluss wird auch nicht durch Ladezeiten unterbrochen. Generell gibt es nur sehr wenige Ladebildschirme im Spiel, zum Beispiel wenn wir eines der zur Schnellreise dienenden Tore verwenden, die an strategisch günstigen Punkten in der Landschaft verteilt sind, oder beim Betreten mancher Dungeons. Alles andere, auch Wechsel zu neuen Stockwerken, erfolgt ohne Wartezeit.

Interaktion und Kombination

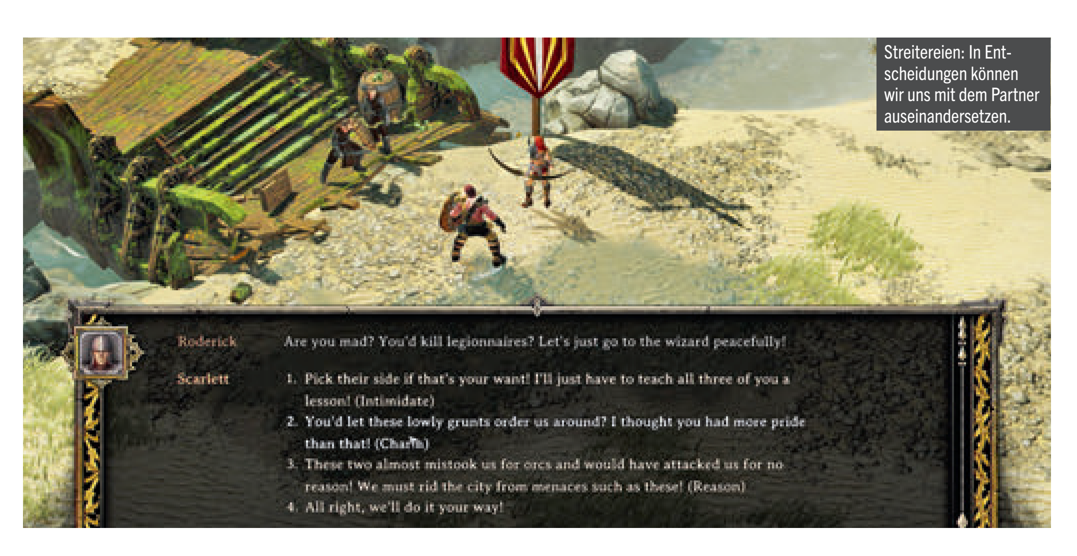
Original Sin setzt viel auf Interaktion mit der Umgebung. Wie schon im ersten *Divinity* sind nahezu alle kleineren Gegenstände in der Welt bewegbar oder können eingesteckt werden. Kisten, Fässer und jeglicher Krimskrams bewegen wir einfach per Drag & Drop, solange wir den nötigen Attributswert besitzen, um Hindernisse zu beseitigen oder auftürmen, versteckte Gegenstände zu finden oder um NPCs zu ärgern. Da hört die Interaktion mit der Welt aber noch lange nicht auf, denn unsere Umgebung kann auch im Kampf einen wichtigen Faktor darstellen.

Wer nass ist oder in einer Pfütze steht, ist zum Beispiel anfälliger für alle Blitzeffekte. Das gilt sogar für Blut, sodass man einen Angreifer, der knöcheltief in den Überresten seines Kumpanen steht, am besten mit einer elektrischen Entladung beharkt. Befindet sich kein Wasser (oder Blut) am Kampfschauplatz, erschafft man per Magie Eis und bringt es mit einem Feuerzauber zum Schmelzen oder ruft Regen herbei. Hier heißt es: ausprobieren. Es springen uns keine hundert Tooltipps entgegen, wie wir was womit verknüpfen können, und auch in der fertigen Version soll man viel selbst entdecken können. Die Verbindung von Wasser und Elektrizität ist noch sehr naheliegend, andere praktische Kombinationen ergeben sich eher aus Zufall – wie einen heranstürmenden Ork mit einer Teleportation auf eine Glatteisfläche zu schicken, wo er die nächsten Runden damit beschäftigt ist, eine sehr unelegante Interpretation von *Holiday on Ice* hinzulegen. Praktischerweise wurde dabei inzwischen auf Mana oder eine andere Ressource verzichtet. Jeder Zauber hat lediglich einen Cooldown und kostet Aktionspunkte. Damit den Kampf zu planen reicht vollkommen aus und ein weiteres Regulativ hätte sogar eher gestört.

Klassen und Charakterentwicklung

Neue Zauber erlernen wir durch das Lesen von Büchern, auf die jeder Held zugreifen kann. Bei der Charaktererschaffung können wir zwar aus fünf vertrauten Fantasy-Rollenspiel-Klassen wählen (Waldläufer, Magier, Krieger, Schurke und Kleriker), die bestimmt jedoch nur unsere Anfangswerte. Wir können einen Magier auch mühelos mehr in Richtung Kämpfer entwickeln oder einem Krieger Magie beibringen. Dazu stehen uns beim Leveln ganz altmodisch Punkte zur Verfügung, mit denen wir Attribute, das Können im Umgang mit Waffen oder Magie sowie Resistenzen gegen verschiedene Effekte steigern. Außerdem gibt es sogenannte Talente, welche die anderen Werte abrunden und den Charakteren Besonderheiten verleihen. Das kann schlicht mehr Lebensenergie heißen, aber auch drastische Auswirkung auf das Spiel haben wie die Gabe, mit Tieren zu sprechen.

In der fertigen Version wird es auch die Möglichkeit geben, den Charakter gänzlich zu individualisieren, sowohl von den Werten als auch vom Aussehen her, in der Alpha war das allerdings noch nicht implementiert und wir konnten nur einen Blick auf eine frühe Version dieses Charakterbildschirms werfen. Damit ist es dann auch möglich, *Divinity* mit



Streitereien: In Entscheidungen können wir uns mit dem Partner auseinandersetzen.

STRETCHGOALS UND EXTRAS

Über die Kickstarter-Kampagne für *Divinity: Original Sin* sind noch einige Erweiterungen am Spiel zustande gekommen. Diese sind auch an der verschobenen Veröffentlichung schuld, die nunmehr für das Frühjahr 2014 geplant ist. So haben NPCs jetzt einen Tag-Nacht-Rhythmus erhalten. Das heißt allerdings auch, dass sie Schlafzimmer brauchen. Damit diese Teile der Gebäude weniger leer sind, wurden wiederum neue Quests eingebaut und dafür Gegenstände verteilt.
Ein weiteres Stretchgoal stellt eine schräge Art von Housing dar: Während uns der Imp-Historiker Zixzax in der zuletzt gespielten Version nur die Teleport-Pyramiden in die Hand drückte, nimmt er uns jetzt direkt in sein Zuhause mit, wo auch Räume für uns zur Verfügung stehen. Diese Behausung liegt am Ende der Zeit mit einem guten Blick auf die gesamte Historie und wir dürfen mit rein, weil wir die einzigen Personen sind, deren Schicksal Zixzax nicht sehen kann. Das fasziniert ihn so sehr, dass er uns praktisch vom Fleck weg adoptiert. Die verschiedenen Räume in der Anlage, die auf schwebenden Inseln über einem Sternenhintergrund untergebracht sind, dienen als Lager und Aufenthaltsort für weitere Begleiter, die man als Sidekicks anwerben und im Laufe der Story mitnehmen kann. Außerdem ziehen mit der Zeit elementare Ratgeber ein, die uns neue Zauber verkaufen und die Räume ausstatten. Ein weiteres nettes Gimmick ist ein Buch, in dem alle unsere Handlungen und Konsequenzen verzeichnet werden. Wer sich also immer mal fragte, wie es mit dem vor einer Bedrohung geretteten Zivilisten oder dem verkuppelten Pärchen weiterging, kann es hier dank Zixzax' Übersicht über die Historie erfahren.
Ein weiteres Extra ist der Editor, der mit dem Spiel zusammen geliefert wird. Der ermöglicht das Erstellen eigener Umgebungen und Skripte, aber auch das Importieren eigener Objekte, um die Palette aus *Original Sin* zu erweitern. Das Werkzeug ist nicht für absolute Einsteiger gedacht, dürfte aber in den Händen von etwas erfahreneren Moddern einiges an Möglichkeiten bieten.

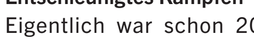


Dank Kickstarter gibt es nun auch Housing – inklusive Historiker-Imp Zixzax.



Die durch Stretchgoals noch mal erweiterten Innenräume sind voller Details und nützlicher Gegenstände.

zwei Männern oder zwei Frauen zu spielen und nicht mit dem vorgegebenen Duo aus dem tätowierten Roderick und der rothaarigen Scarlett.



Entschleunigtes Kämpfen

Eigentlich war schon 2002 für das erste *Divinity* ein rundenbasiertes Kampfsystem angedacht, allerdings wollte kein Publisher darauf setzen und so kam es zum Action-RPG-Ansatz. In *Original Sin* bewegen wir uns jetzt, sobald wir in den Kampfmodus wechseln, ganz klassisch mit Aktionspunkten durch die Runden. Die Punkte können wir dabei frei zwischen Bewegungen, Angriffen, Zaubern oder anderen Aktionen aufteilen. Das Kämpfen ohne Hektik kommt den anderen Gameplay-Komponenten entgegen: Wir können gezielt Zaubereffekte platzieren und kombinieren oder im Inventar neue Gegenstände erschaffen und dann zum Einsatz bringen. Bei Kämpfen in Echtzeit wären wir vermutlich tot, bevor wir unseren Heiltrank zusammenrühren könnten, und damit würde ein wichtiger Bestandteil des Gesamtkonzeptes von *Divinity: Original Sin* über Bord gehen. ❑



Nebel, Eis, Regen, Sonne: Das Wetter trägt zur Stimmung bei und beeinflusst Zaubereffekte.

„Die genau richtige Mischung aus Oldschool-Manier und Innovation!"

*Mháire Stritter**



Divinity: Original Sin wird ein Gute-Laune-Spiel. Die Interaktion zwischen den Charakteren, die humorvollen Dialoge, die putzige Welt und die zahlreichen Möglichkeiten, eigene Wege zu gehen und neue Kombinationen auszuprobieren – all das hat die zehn Stunden wie im Flug vergehen lassen. Man merkt dem Spiel dabei an allen Ecken an, dass die Entwickler selber großen Spaß am Ausprobieren und Tüfteln haben. Die Präsentation der Welt und der Story mag oldschool wirken, das Gesamtergebnis ist aber überraschend erfrischend. Wer's nicht glaubt: Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, haben alle Backer des Projekts bereits eine Alpha-Version erhalten, mit der sie sich selbst von den Qualitäten des Spiels überzeugen können.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Larian Studios
PUBLISHER: Daedalic
TERMIN: 28. Februar 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Mháire Stritter ist freie Autorin bei PC Games.

Spacebase DF-9

Mit der Zeit wächst unsere kleine Basis zu einem ausgesprochenen Moloch heran.

Von: Torsten Lukassen

Spacebase DF-9 überträgt das Spielprinzip von *Theme Hospital* erfolgreich in den Weltraum.

Irgendwo im Nirgendwo: Drei tapfere Astronauten treiben in einem winzigen Raumschiff im Kosmos – und der Sauerstoff geht zur Neige. Der einzige Ausweg ist der Bau einer kleinen Basis, die Unterschlupf bietet. Werkzeuge sind zur Hand, aber wie soll das ohne Rohstoffe gehen?

Klassisch und isometrisch

Im zehnten Jahrtausend unserer Zeitrechnung ist man auf den Trichter gekommen, wie sich eine beliebige Form von Materie in eine andere Form umwandelt lässt. Das rettet unseren Gestrandeten das Leben: Aus Asteroiden basteln wir uns jeden beliebigen Stoff – von der Struktur der Raumbasis über Pflanzen bis hin zu Nahrungs-Replikatoren. Schritt für Schritt ziehen wir in bewährter Manier der alten Bullfrog-Titel wie *Dungeon Keeper* oder *Theme Hospital* eine vor Leben nur so pulsierende Basis auf: Neben Lebenserhaltungssystemen brauchen wir Kabinen für die Besatzung, eine Raffinerie zur Transformation von Materie, Ruheräume, einen Pub und was man nicht sonst noch alles so braucht, um im Weltall zu überleben. Sind die Räume einmal gebaut, müssen sie natürlich auch vernünftig ausgestattet werden: Zimmerpflanzen verbreiten wohlige Atmosphäre, Monitore unterhalten unsere Bewohner und Feuerlöscher bewahren uns im Falle des Falles vor dem Schlimmsten. Ach ja, und der Teppich macht das Wohnzimmer erst so richtig gemütlich …

Detailliertes Personalmanagement

Spacebase DF-9 verfügt über ein ausgeklügeltes System zum Mannschaftsmanagement: Die Besatzung der Station muss verschiedene Aufgaben übernehmen, auf der faulen Haut liegen gibt's nicht. So warten Techniker unsere Systeme, Minenarbeiter bauen Materie ab und Barkeeper spülen den (Sternen-)Staub aus den Kehlen. Jedes Mitglied der Raumbasis ist individuell gestaltet, schließt Freund-



Das Baumenü erscheint übersichtlich, ist aber oft mit nerviger Klickerei verbunden.



Die Besatzung der Basis pflegt soziale Kontakte. Die Unterhaltungen lassen sich nachverfolgen.



Der kostenpflichtige Frühzugang zu Spielen, die noch in der Entwicklung sind, kommt mehr und mehr in Mode. Wir klären, ob sich die Investition lohnt.

Spacebase DF-9 versteht sich als klassische, rundenbasierte Hexfeld-Strategie mit Rollenspiel-Unterbau.

Kosten: Auf Steam ab € 22,99 erhältlich
Inhalt: Die spielbare Alpha-Version läuft stabil. Die ersten zwei Handvoll Module für die Raumbasis lassen sich bereits verbauen, sodass wir eine funktionierende Basis zusammenschrauben können. *Spacebase DF-9* bietet Interessierten bislang etwa 15 Stunden Unterhaltung, danach hat der Spieler alle verfügbaren Inhalte gesehen.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Alpha 2a: „Taste Oddity“
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2014

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

+ Die Basis bauen
Großartig! Aus dem Nichts eine Struktur erstellen, dann Zonen zuweisen und Räume mit jeder Menge Kinkerlitzchen ausstaffieren – genau das hat uns gefehlt!

+ Wuselfaktor
Es macht unheimlich Spaß, den Bewohnern der Basis bei ihrem Alltag zuzusehen.

+ Soundtrack
Der spacige und unaufgeregte Soundtrack entspannt, nervt nicht bei der Planung der Raumbasis und vermittelt genau die richtige Weltall-Atmosphäre. *Space Night* auf BR Alpha anyone? Wiederholt sich leider irgendwann, hoffentlich kommt da noch was.

HIER KLEMMT'S NOCH

– Interface
Die Benutzeroberfläche ist umständlicher als nötig. Nichts, was das Spiel unbedienbar macht, aber Zugänglichkeit und Übersicht leiden etwas unter dem verschraubten Design. Wird hoffentlich noch poliert.

– Künstliche Intelligenz
Noch nicht optimal, unter anderem die Wegfindung steht ziemlich weit oben auf der Liste der Entwickler. Hoffen wir jedenfalls. Aber es hat sich gegenüber der Alpha 1 schon einiges verbessert.

– Noch recht wenig Inhalt
Leider fehlen noch viele Module der Basis. Das bedeutet, dass man recht fix alles ausprobiert hat und das Spiel danach den Charakter einer Ameisenfarm annimmt: Viel zu beobachten, wenig zu tun.



Das Bauen von Räumen erinnert sehr an Theme Hospital, einem Aufbauspiel-Klassiker.



Skandalös: Anstatt die Maschine zu warten, macht dieser Techniker hinter dem Aggregat Liegestütze ...

und auch Feindschaften, hat eine Lieblingsnahrung und verhält sich ansonsten seinem Charakter entsprechend. Und dieser ist auch von der Rasse abhängig – mit der Zeit sammeln sich alle möglichen und unmöglichen humanoiden Lebensformen auf der Basis an. Alle Bewohner haben unterschiedliche Fähigkeiten: Während sich Person X am besten hinter dem Tresen macht, ist Person Y ein Sicherheitsexperte oder Person Z hat den grünen Daumen. Hin und wieder kommen Raumschiffe des Wegs, die mit uns Kontakt aufnehmen: Meist sind dies friedliche Reisende oder Havarierte, die auf Spacebase DF-9 andocken wollen und so unsere Besatzung verstärken. Hin und wieder sind allerdings Raider darunter, die unsere Basis plündern und anschließend in Schutt und Asche legen, wenn wir keinen Sicherheitsdienst eingeteilt haben.

Verschraubtes Interface

Das fröhliche Siedeln und Bauen ist jedoch nicht ohne Tücken: Wer einfach drauflosbastelt, muss schon recht frustresistent sein, denn die Zugänglichkeit von *Spacebase DF-9* lässt ein wenig zu wünschen übrig. Immerhin, wenn sich dem Spieler die Logik hinter Räumen, Zonen und Einrichtung einmal erschlossen hat, geht alles recht fix von der Hand – trotz des etwas umständlichen Interfaces. Dazu kommt, dass das Layout der Basis wohldurchdacht sein will: Botaniker beispielsweise ziehen und pflegen Pflanzen und bringen die Ernte zu einem Kühlschrank, der nur im Pub gebaut werden kann. Dort geht der Barkeeper hin, nimmt die Teile aus dem Kühlschrank und bereitet sie auf einem Ofen zu, der ebenfalls nur im Pub gebaut werden kann. Erst danach kann ein Bewohner endlich seinen Hunger stillen. Eine Unterversorgung von Bewohnern mit Nahrung oder auch Sauerstoff führt recht fix zum Pixel-Exitus. Aber das ist natürlich nicht die einzige Gefahr für die Basis: Ein plötzlicher Druckabfall wegen eines Meteoriten-Einschlags ist ebenso bedrohlich wie ein Feuer an Bord. Letzteres ist nicht nur wegen der beschädigten Einrichtung nervig, sondern auch, weil Feuer Sauerstoff verzehrt. Es gehört dann auch nicht mehr viel Fantasie dazu, sich den Effekt auf die Struktur oder die Bewohner der Basis auszumalen. Die wackere Raumbasissimulation zieht Fans der Vorbilder sehr schnell in den Bann, besonders, da die Präsentation des Spiels mit leichten Retroanklängen sehr gelungen ist. In der klassischen Iso-Perspektive managen wir unsere Basis zu einem sehr spacigen und verhaltenen Soundtrack, der hervorragend zu dem Setting passt. ❑



Flauschige Teppiche und Zimmerpflanzen sorgen für gemütliches Ambiente.

„Endlich wieder ein gelungenes Revival einer klassischen Spielidee!“

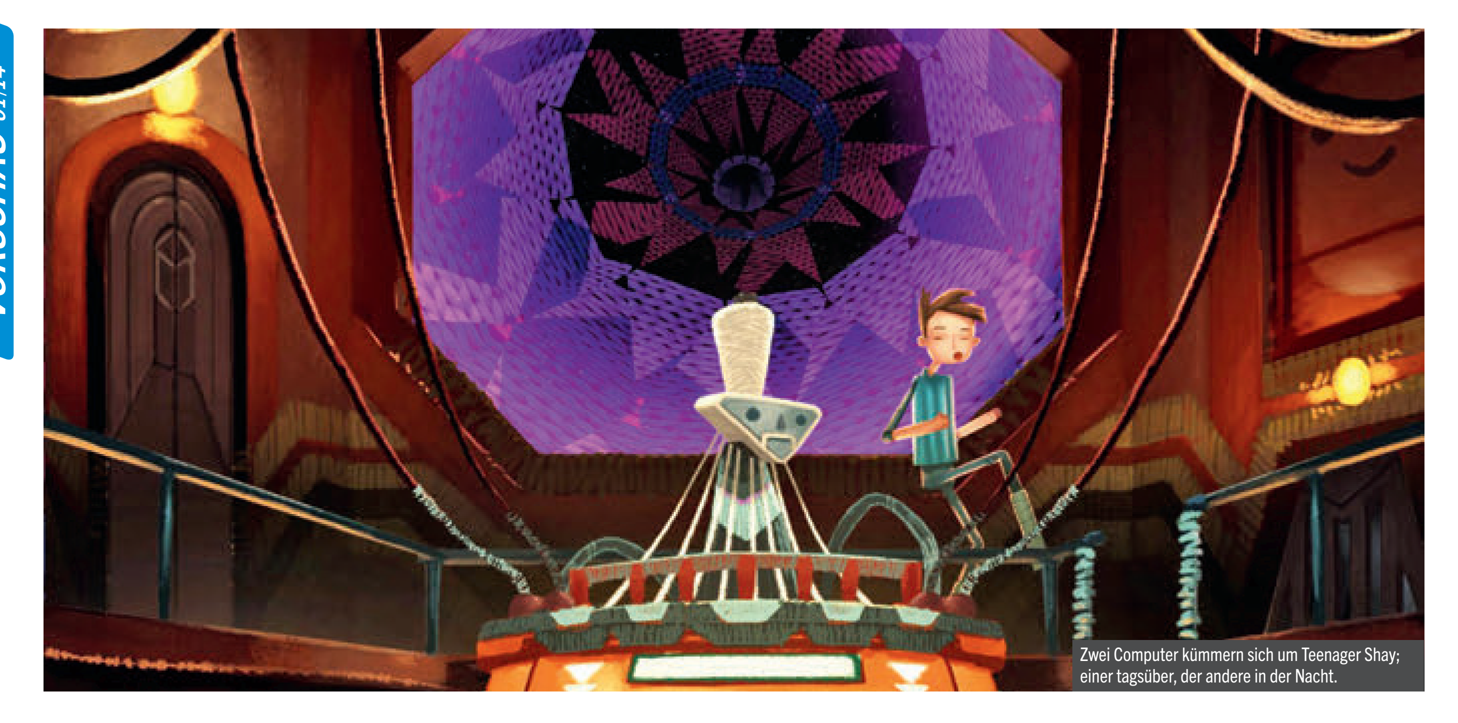
Torsten Lukassen



Spacebase DF-9 beschert Spielern, die in den 90ern Bullfrog-Titel gespielt haben, ein Déjà-vu nach dem anderen. Isometrische Räume aufziehen, Einrichtung verteilen und dann zugucken, wie sich alle möglichen Pixelhaufen im neu erschaffenen Zuhause tummeln – toll! Die Bewohner agieren miteinander und haben einen individuellen Charakter mit Vorlieben und Abneigungen. Und sie entwickeln sich weiter, genau wie ihre Behausung. Das Spiel zeigt klassische Stärken berühmter Vorbilder, allerdings auch ebensolche Schwächen: Irgendwann wird's unübersichtlich, und ob Double Fine das Mannschaftsmanagement letztlich zu einer runden Sache macht, steht auch noch in den Sternen ...

GENRE: Aufbaustrategie
PUBLISHER: Double Fine
ENTWICKLER: Double Fine
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**


Zwei Computer kümmern sich um Teenager Shay; einer tagsüber, der andere in der Nacht.

Broken Age

Von: Marc Brehme

Stückwerk ist bei Spielen offenbar groß in Mode. Auch Double Fines Adventure kommt in zwei Teilen.

Rund 3,3 Millionen US-Dollar sind eine Stange Geld. Und dafür, dass ursprünglich „nur" 400.000 für das Projekt *Broken Age* veranschlagt waren, eigentlich sehr üppig. Erst recht, wenn man weiß, dass Double Fines Chef Tim Schafer, der kreative Kopf hinter Titeln wie *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* und *Brütal Legend*, dahintersteht. Und eigentlich wollte der gar nicht so ein großes Spiel machen, wie *Broken Age* nun werden wird.

Das Kickstarter-Projekt ist seit der stattlichen Anschubfinanzierung im März 2012 immens gewachsen. Umfang, Anspruch und Features haben sich an den Geldstrom angepasst. Die Fans warten schon lange auf den Release, der von Schafers Entwicklerstudio Double Fine ursprünglich schon für den Jahreswechsel 2012/13 versprochen wurde. Im Januar 2014 soll es nun endlich so weit sein, dann wird das Adventure *Broken Age* über Steam erscheinen. Zumindest der erste Teil des Spiels; der zweite soll im Juli 2014 nachgereicht werden.

Ein Lebenszeichen des anfangs als *Double Fine Adventure* bekannten Spiels gab es im November auf einem Fan-Fest in San Francisco. Bei dieser Day of the Devs betitelten Veranstaltung konnten Fans und Pressevertreter endlich einmal selbst Hand an den Titel legen und einen Abschnitt spielen.

Erzähl zwei Geschichten!

Die Geschichte dreht sich um zwei Teenager, die in zwei verschiedenen Welten vor großen Problemen stehen. Während der 14-jährige Junge Shay mit einem Raumschiff durchs Weltall düst, hat die ebenfalls 14 Jahre alte Vella auf der Erde ganz andere Sorgen. Sie soll nämlich das Ende ihrer Kindheit nicht erleben dürfen – zumindest wenn es nach dem Willen der Einwohner ihres Dorfes geht. Die bieten in jeder Generation einer Gottheit namens Mog Chothra ein Menschenopfer dar, um sie milde zu stimmen und die nächsten Jahre in Frieden im Dorf mit dem romantischen Namen Sugar Bunting leben zu können. Die-


Der automatische Fön sorgt für Stimmung im Badezimmer. *Broken Age* soll humorvoll werden.



Um Dialoge in *Broken Age* zu führen, wählt ihr Fragen aus einem Multiple-Choice-Katalog aus.

DAS GEHÖRT ZUM GUTEN TON

Bei Soundtrack und Sprachaufnahmen legt Double Fine Wert auf Qualität. Die beauftragten Musiker werden von Peter McConnell unterstützt, der früher Haus-und-Hof-Komponist bei Lucas Arts war. Mit witzigen Videos lüftete der Entwickler nun auch den bisherigen Mantel des Schweigens über die Sprechrollen. Neben Hollywood-Star Elijah Wood (*Der Herr der Ringe*), der Hauptcharakter Shay sprechen wird, steht auch Black Jack, der bereits in *Brütal Legend* den Protagonisten Eddie vertonte und jetzt den Holzfäller spricht, am Mikrofon. Außerden leiht Richard Horvitz, bekannt als Charakter Raz in *Psychonauts*, einem Broken-Age-Charakter seine Stimme. Und auch Jennifer Hale, die seit mehr als 20 Jahren Filme und Spiele vertont (u. a. *Mass Effect als* weiblicher Commander Shepard) sowie Nick Jameson (Dr. Fred in *Day of the Tentacle*) sind als Sprechrollen gebucht.



Elijah Wood
as the voice of
Shay

ses Jahr soll diese „Ehre“ der bisher unbeschwert aufgewachsenen Vella zuteilwerden. Doch die hat eine ganze eigene Vorstellung davon, wie sie ihr Leben verbringen will, und keine Lust darauf, als Teil dieser Tradition das Zeitliche zu segnen. Also türmt sie aus der Heimat und versucht herauszubekommen, was da eigentlich hinter den Kulissen vor sich geht.

Ganz so abenteuerlich geht es bei Shay nicht zu – im Gegenteil. Der Junge ist ganz allein auf seinem Raumschiff. Na ja, nicht ganz. Ein weiblicher und ein männlicher Computer begleiten ihn und wechseln sich in der Betreuung des Jungen ab. Der ist vor allem genervt davon, noch immer wie ein kleines Kind behandelt zu werden. Ständiges Leben nach Plan, Bevormundung und Kindergarten-Beschäftigungstherapie gehen ihm mit der Zeit gegen den Strich.

Interaktives Kinderbuch

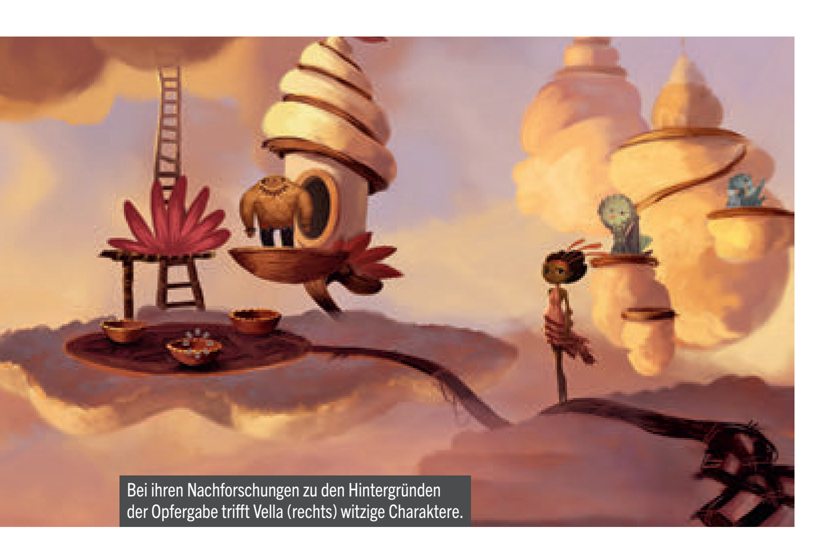
Optisch könnte *Broken Age* für viele Spieler gewöhnungsbedürftig sein. Die bonbonfarbenen Schauplätze mit den weichgespülten Übergängen ähnelt eher Gemälden in einer Vernissage mit Kindermotiven als bisherigem Genre-Standard, die sich in der Regel an HD-Comic-Grafik orientiert. Dafür bleibt spielerisch alles beim Alten und Genretypischen. In klassischer Point&Click-Steuerung scheucht ihr entweder Vella oder Shay durch die Schauplätze, sackt dort allerlei Gegenstände ein und quatscht mit den schrägen Bewohnern der Spielwelt. Ein Inventar gibt es natürlich auch, doch bis hin zu den ganz frühen Adventure-Zeiten mit Verbenzusammenklickerei reicht der Retrogehalt von *Broken Age* dann doch nicht.

Redegewandt

Die Gespräche werden im Multiple-Choice-Verfahren geführt, das heißt ihr wählt in den Dialogen aus vorgegebenen Antworten aus und hofft, dass euer Gegenüber erleuchtende Antworten herausrückt, damit ihr die Rätsel des Spiels lösen und den beiden Hauptfiguren bei ihren Problemen helfen könnt.

Als kleine Hommage an das Genre sollen die optionalen Untertitel in einer ähnlichen Schriftart wie jene der Lucas-Arts-Klassiker auftauchen. Die Interaktion mit der Spielwelt wird kontextsensitiv erfolgen: Was ein Mausklick auf einen Gegenstand oder die Kombination mit einem anderen bewirkt, ändert sich also je nach den in dieser Situation zur Verfügung stehenden Möglichkeiten.

Wie beim Genreklassiker *Maniac Mansion* und auch Double Fines *The Cave* dürft ihr auch in *Broken Age* jederzeit zwischen den Charakteren wechseln. Kommt ihr also einmal bei einem Rätsel nicht weiter, schlüpft ihr einfach in die virtuelle Haut des anderen Protagonisten und bringt erst einmal mit diesem eure grauen Zellen weiter in Wallung. Wie gut das funktioniert und ob einige der Aufgaben auch ein Zusammenwirken beider Helden erfordern, können wir euch möglicherweise schon im nächsten Heft erzählen. Wenn alles klappt, nehmen wir zu Jahresbeginn bereits die Testversion von *Broken Age* ausführlich unter die Pixellupe. ❑


Bei ihren Nachforschungen zu den Hintergründen der Opfergabe trifft Vella (rechts) witzige Charaktere.

„Bekanntes Studio, große Sprecher. Hoffentlich passen Story und Rätsel!“


Marc Brehme

Seit mehr als 20 Monaten kenne ich *Broken Age* nur von Kickstarter-News (zahlreich) und offiziellen Infos (sehr mager). Das Spiel wurde mehrfach verschoben, es wuchs und wuchs – gefühlt monatlich um zehn neue Ideen und Features. „Ähm … wird das dann aber auch irgendwann mal fertig?“, dachte ich mehr als einmal. Und noch immer bin ich skeptisch, ob es wirklich noch im Januar erscheint und ob die Teillieferung auch meinen Erwartungen entsprechen wird. Immerhin hat Double Fine neben diesem Grafikadventure der alten Schule auch mit *Amnesia Fortnight*, *Spacebase DF-9* und dem frisch angekündigten *Hack ‘n’ Slash* noch drei weitere aktuelle Projekte in Vorbereitung.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Double Fine Productions
PUBLISHER: Double Fine Productions
TERMIN: Januar 2014

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Von Beginn an könnt ihr zu anderen Planeten reisen, vorausgesetzt ihr habt das Schiff betankt.

Starbound

Von: Michael Magrian

Open World kombiniert mit interstellaren Reisen: Wir werfen einen ersten Blick auf *Starbound*.

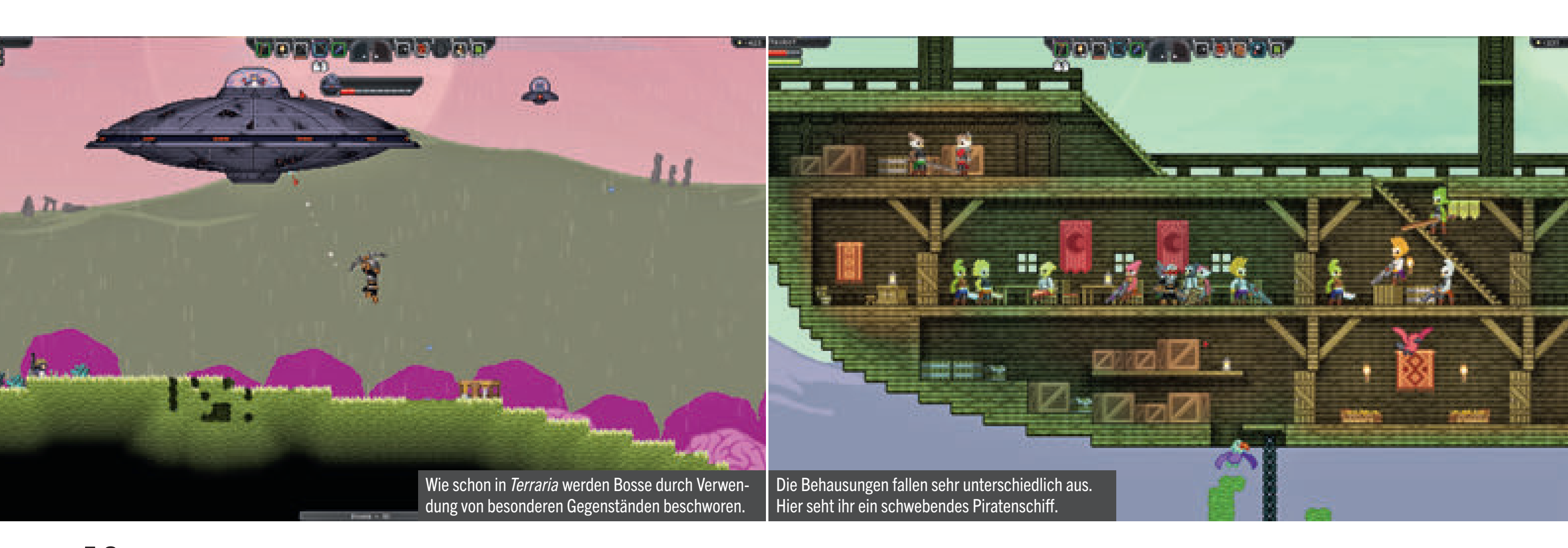
Kauft man sich in eine Beta ein, bezahlt man im Prinzip für das Privileg, ein Tester zu sein. Aber manche Spiele, die das Steam-Early-Access-Programm nutzen, sind schon gut spielbar und zeigen, was bis zum Release auch in ihrer frühen Version noch alles möglich sein könnte. Um so einen Fall handelt es sich auch beim neuen Sandbox-Spiel *Starbound*.

***Terraria 2*?**

Auf den ersten Blick wird vielleicht auffallen, dass dieses Spiel dem 2011 erschienenen *Terraria* zum Verwechseln ähnlich sieht. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, denn der Gründer Finn Brice war Lead Sprite Artist bei Re-Logic, dem *Terraria*-Entwickler. Grund für die Abwendung vom Unternehmen war wohl die Kritik am Entwicklerteam, welches sich weigerte, Mod-Support in das Spiel einzufügen, zudem ließen neue Inhalte lange auf sich warten. Glücklicherweise ist das neue Team der charmanten 16-Bit-Grafik treu geblieben und hat auch für einen fantastischen Soundtrack gesorgt.

Hier wird geklotzt

Das Spielprinzip hinter *Starbound* ist denkbar einfach: Sucht Rohstoffe, baut und verbessert eure Ausrüstung und erforscht den Planeten – und das alles in der inzwischen beliebten Klötzchengrafik des geistigen Vorbilds. Was simpel klingt, hat aber auch in diesem Fall viel Tiefe, denn die Anzahl an erstellbaren Gegenständen ist riesig und die benötigten Materialien sind unter Umständen selten, besonders da sie zufällig in der Welt platziert werden und tief vergraben sein können.



Wie schon in *Terraria* werden Bosse durch Verwendung von besonderen Gegenständen beschworen.

Die Behausungen fallen sehr unterschiedlich aus. Hier seht ihr ein schwebendes Piratenschiff.

EARLY ACCESS CHECK

Die Mitarbeiter bei Chucklefish haben bewiesen, dass ihre Vision Potenzial hat und schon jetzt gut funktioniert. Der Inhalt wird Patch für Patch erweitert, aber was genau macht *Starbound* für uns im Moment aus und was fehlt noch, um den Eindruck zu verbessern?

Kosten: 13,99 €
Inhalt: Das Spiel ist prinzipiell jetzt schon komplett spielbar, wird aber in Zukunft um weitere Inhalte ergänzt. Ihr könnt verschiedene Planeten, Sonnensysteme und Sektoren besuchen und die Himmelskörper komplett erforschen. Darauf findet ihr viele verschiedene Gegner und auch schon NPCs sowie Städte und Siedlungen.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Version Frustrated Koala (ernsthaft).
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2014

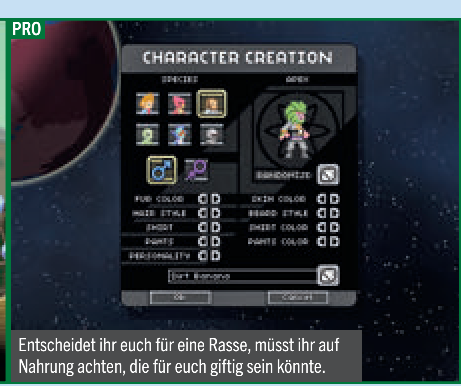
DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

- **Reisen von Planet zu Planet**
  Statt in einer Welt festzustecken, könntet ihr zu einer unendlich großen Anzahl von Planeten reisen, von denen keiner dem anderen gleicht.
- **Die Vielfalt an Gegenständen**
  Selbst wenn eure Ausrüstung schon aus Platin besteht, habt ihr nicht annähernd das komplette Spektrum an Gegenständen gesehen.
- **MMO-Open-World**
  Auch wenn der Online-Modus momentan eher mäßig läuft, die Idee dahinter klingt großartig.

HIER KLEMMT'S NOCH

- **Balancing des Schwierigkeitsgrads**
  Erst sterbt ihr ständig, dann seid ihr übermächtig und wieder von vorne. Daran muss noch gefeilt werden.
- **Der Spieleinstieg**
  Wenn ihr nicht gerade Genre-Veteranen seid, werdet ihr schnell überfordert sein. Die Tutorials müssen weiter ausgebaut werden.
- **Kosmetik-Crafting**
  So nett es sein mag, sich eine Inneneinrichtung zu bauen, so nutzlos ist es auch. Wie wäre es, wenn die Möbel eine Funktion erfüllen?


PRO – Die Anzahl an grafisch unterschiedlichen Welten scheint grenzenlos zu sein – sehr lobenswert!



PRO – Entscheidet ihr euch für eine Rasse, müsst ihr auf Nahrung achten, die für euch giftig sein könnte.


CONTRA – Die Vielfalt an Spezies ist zwar schön, aber die Interaktionsmöglichkeiten sind noch begrenzt.

Wenig glaubwürdig wirkt die Auswahl an Werkzeugen und Waffen. Okay, das Spiel beginnt nach einer Bruchlandung, aber wenn ihr nach zehn Stunden Spielzeit immer noch mit Spitzhacke und Breitschwert durch Höhlen streift, ist das absurd. Wo sind die Laser-Waffen und Sci-Fi-Bohrer? Hier verspielt *Starbound* momentan noch einige Chancen, die das Zukunftsthema hergibt, aber unserem Eindruck nach kann man in Zukunft auf Besserung seitens der Entwickler hoffen.

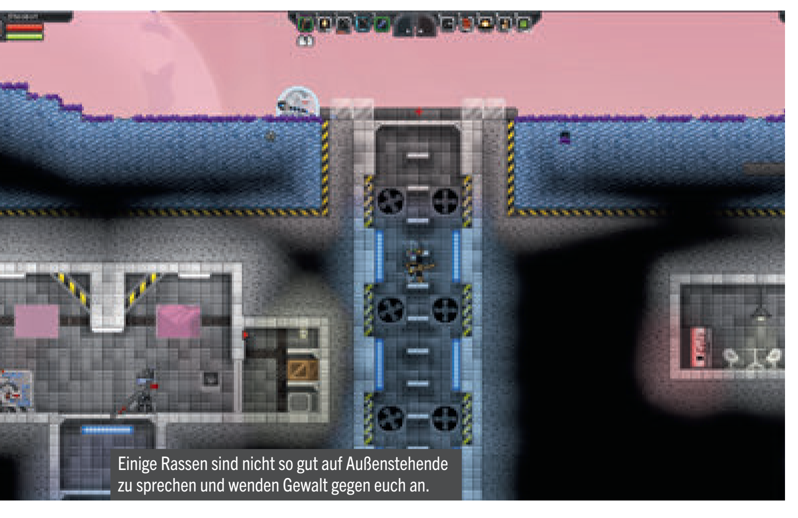
Aller Anfang ist schwer

Woran die Entwickler aber bereits jetzt gefeilt haben, ist der Einstieg in das Spiel. Den meisten Sandbox-Titeln wird vorgeworfen, den Spieler beim ersten Start ins eiskalte Wasser zu werfen. Nicht so bei *Starbound*, denn es gibt ein Quest-System, das euch die ersten Schritte in einem neuen Spiel aufzeigt. Dadurch kommt man als Spieler zumindest durch die erste halbe Stunde. Leider hören die Aufgaben im momentanen Entwicklungsstadium des Spiels schon bald auf und ihr steht wieder vor dem Problem, nicht zu wissen, was zu tun ist. Vor allem wird die Funktionsweise des Schiffs nicht erklärt, geschweige denn, wie ihr damit zwischen Planeten reist. Immerhin erschließt sich vieles durch die Item-Beschreibungen.

Ebenfalls noch unfertig wirken die NPCs, die auf einigen Planeten wohnen. Zwar trefft ihr teilweise auf ganze Städte mit vielen Bewohnern, aber ausgenommen von rudimentärem Handel und der Möglichkeit, sie ohne Konsequenzen zu bestehlen, könnt ihr mit ihnen wenig anfangen. Gleiches gilt für die zwar schön gestalteten Untergrundkomplexe von teils sehr fortgeschrittenen Spezies – schön, dass es im Spiel enthalten ist, aber was, außer stehlen, kann ich darin machen?

Dahin geht die Reise

Chucklefish beschränkt sich aber nicht auf das Einzelspielererlebnis, denn die Ideen für den Mehrspielermodus sind sehr ambitioniert. Momentan haben die Server leider noch mit starken Leistungsschwankungen zu kämpfen und bieten nur wenige Koop-Möglichkeiten. Sobald die technischen Probleme ausgebessert sind, soll *Starbound* aber ähnlich wie ein MMO-Spiel funktionieren. Ihr erforscht zusammen mit Freunden verschiedene Planeten, teilt mit anderen, welche Planeten besonders interessant sind, und versucht, euch zu den schwereren Sektoren des Weltalls durchzukämpfen. Das aus *Terraria* bekannte Boss-System ist auch schon im Spiel enthalten und wird wohl in Zukunft deutlich mehr Gegner haben. ❑


Einige Rassen sind nicht so gut auf Außenstehende zu sprechen und wenden Gewalt gegen euch an.




„Ich bin wieder im siebten Himmel der Open-World-Klickfeste!"

*Michael Magrian**

Nachdem ich etliche Stunden in *Terraria* verbracht habe, kommt mir *Starbound* wie gerufen. Man bekommt dasselbe Spielprinzip, aber mit einer ordentlichen Portion neuen Inhalten und Innovation. Natürlich steckt das Spiel noch tief in der Beta-Phase und wirkt an vielen Stellen unfertig, aber wenn Chucklefish Games konsequent weiterarbeitet und die großen und kleinen Wehwehchen aus der Welt schafft, dann sehe ich einen weiteren Indie-Hit auf uns zukommen. Wer mit den Problemen umgehen kann, wird für 14 Euro nicht enttäuscht. Allen anderen empfehle ich, momentan noch bei *Terraria* zu bleiben, bis *Starbound* einige Patches hinter sich hat und mehr Inhalte bietet.

GENRE: Sandbox-Action-Adventure
ENTWICKLER: Chucklefish Games
PUBLISHER: Chucklefish Games
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Michael Magrian ist freier Autor bei unserem Schwestermagazin play^3

Blackguards bietet rundenbasiert Kämpfe auf Hexfeldern im DSA-Universum.

WARUM KEIN TEST?

Blackguards ist zwar bereits seit dem 6. November 2013 verfügbar, jedoch handelt es sich dabei lediglich um die Early-Access-Version. Noch ist das Spiel also nicht in einer finalen Version veröffentlicht, mit einem abschließenden Test möchten wir deshalb noch warten.

AUF PCGAMES.DE findet ihr stets Neuigkeiten zu *Blackguards*.

Blackguards

Von: Torsten Lukassen

Hexfeld-Strategie trifft Das Schwarze Auge? Die ungewöhnliche Rollenspiel-Knobelei im Vortest!

Es ist was faul im Lande Aventurien: Die Grafentochter Elanor wird im Walde tot aufgefunden und unser Held steht planlos und mit Gedächtnisverlust daneben. Was ist passiert? Haben wir tatsächlich einen Mord begangen? Und während wir noch fassungslos in der Botanik herumstehen, kassiert uns die Wache ein und wirft uns in den gräflichen Kerker. Dumm gelaufen. In der Folge brechen wir natürlich aus, um unsere Unschuld zu beweisen, und lehnen dabei auch die Hilfe unserer Mitgefangenen nicht ab: Im Laufe des Spiels stoßen mehrere halbseidene Spießgesellen zu uns, mit denen wir fortan auf der Suche nach der Wahrheit sind.

Nischenprodukt

Blackguards wird eine kleine, aber sehr feine Schar von Usern glücklich machen, nämlich Hexfeld-Generäle mit einer Schwäche für das deutsche Rollenspiel *Das schwarze Auge.* So besetzt das Spiel gleich zwei Nischen.

Es handelt sich jedoch nicht um ein Rollenspiel im klassischen Sinne, sondern um eine Aneinanderreihung von über 180 einzelnen Karten, auf denen in rundenbasierter Hexfeld-Manier nach dem System von *DSA* gekämpft wird.

Keine Stufen im klassischen Sinne

Gemäß der noch aktuellen 4. Edition von *Das Schwarze Auge* verzichtet Daedalic dabei auf klassische Heldenstufen und realisiert Charakterentwicklung über ein komplexes, aber übersichtliches System aus verschiedenen Grundwerten, Eigenschaften, (Waffen-)Talenten, Zaubern und Sonderfertigkeiten.

Diese Werte bieten vielfältige Möglichkeiten zur Anpassung an die bevorzugte Spielweise, wenn auch die Spieler in der Wahl der

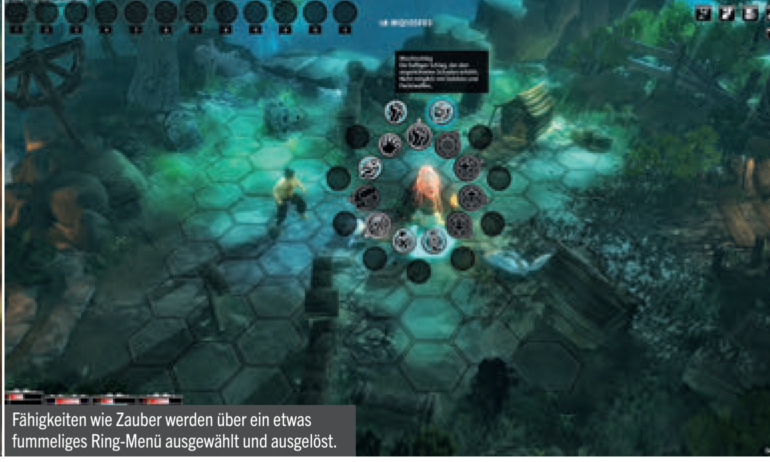

Der Charakterbildschirm: Alle relevanten Werte werden auf einen Blick präsentiert.



Nicht so schön: Auf diese langweilige Art sind die einzelnen Gefechte miteinander verbunden.



Die Landkarte: Abenteuerlustige Spieler freuen sich über die Möglichkeit des Reisens.


Fähigkeiten wie Zauber werden über ein etwas fummeliges Ring-Menü ausgewählt und ausgelöst.

Klassen leider auf Krieger, Magier und Jäger beschränkt bleiben – etwas mau, wie wir finden. Verbesserungen finden innerhalb dieses Systems durch Abenteuerpunkte statt: Das Steigern eines jeden Talentes, jeder Eigenschaft und jeden Zaubers kostet eine bestimmte Anzahl von Abenteuerpunkten, welche durch abgeschlossene Schlachtfelder und Kapitel in der begleitenden Geschichte verdient werden. Das System ist motivierend, es macht Spaß, Punkte zu investieren und danach die Auswirkungen auf dem Feld der Ehre direkt zu sehen.

Dröge transportierte Story

Die Geschichte findet bei *Blackguards* durch kurze Zwischensequenzen in der Game-Engine statt, hin und wieder dürfen wir Spieler aus mehreren Dialog-Optionen wählen. Leider müssen wir uns dabei durch viel und minimalistisch präsentierten Text kämpfen, und man bekommt als Spieler nicht den Eindruck, als würde die Dialog-Wahl etwas am Spielverlauf ändern. Wenn man auch bei Hex-Titeln nicht unbedingt mehr erwartet: Bei einem *Das Schwarze Auge*-Titel hätte die Präsentation der Geschichte schon etwas mehr Brimborium verdient.

Zwischenhalt in Städten

In Städten finden wir stets Quests und vor allem Händler, die uns gegen Bares neu ausrüsten, Klamotten reparieren, Verbrauchsgüter wie Tränke oder Pfeile ergänzen und geplünderte Sachen kaufen. Da jeder Gegner Beute fallen lässt, schleppt man mit der Zeit einiges mit sich herum, darunter befindet sich aber leider auch sehr viel unnützer Schrott. Den macht man dann halt zu klingender Münze und kauft sich was Anständiges davon.

Puristisch und fordernd

Das Kampfsystem ist eng an die DSA-Regeln angelehnt und sehr komplex, wobei Berechnungen und Würfe im Hintergrund stattfinden. An Gegnern erwartet den Spieler das übliche Bestiarium Aventuriens. Die Kämpfe selbst sind schon recht fordernd und verzeihen – typisch für Hex-basierte Rundenstrategie – nur sehr wenig Fehler.

Das Vorgehen will also wohlüberlegt sein, ebenso, in welche Richtung der Spieler seinen Charakter entwickelt: Wie in Rollenspielen üblich, sind keine Alleskönner, sondern Spezialisten gefragt. Demzufolge sollten die Stärken des Charakters konsequent ausgebaut werden. Ein Alter Ego, das von allem ein bisschen, aber nichts herausragend gut kann, ist am Anfang noch eine Option, im späteren Spielverlauf aber nutzlos.

Liebevolle Grafik, tolle Sprecher

Die Grafik ist durchaus ansprechend, Zauber werden mit netten Effekten in Szene gesetzt und die Animationen der Figuren sind geschmeidig. Die Karten sind stimmungsvoll in Szene gesetzt.

Das meiste Inventar auf den Maps taugt als Deckung oder kann zertrümmert werden. Ein gelungenes Loot-System mit einer Vielzahl von verschiedenen Waffen und sonstigen Items wie Tränken belohnt den Spieler für besiegte Gegner. Das Spielgeschehen selbst präsentiert sich durchaus puristisch und ist auf wesentliche Elemente heruntergebrochen.

Die Synchronsprecher der deutschen Version sind durch die Bank professionell, hier wurde nicht gespart: Der Zwerg beispielsweise wird von Peter Weis gesprochen, bekannt als Stimme von Paulie Walnuts aus der Mafia-Serie *The Sopranos* oder auch Erzkanzler Ridcully aus der Pratchett-Verfilmung *Going Postal*. Die Hintergrundmusik ist orchestral, allerdings und selbstverständlich Geschmackssache.

Verschiedene Preismodelle

Als Early Access ist *Blackguards* bereits seit dem 6. November auf Steam verfügbar. Der Zugang kostet in der Basis-Version 25 Euro, dazu gesellen sich auf Wunsch aber auch höherpreisige Deluxe- und Contributer-Editions für Supporter à 35 bzw. 45 Euro. ❑

FAKTEN

GENRE:
Strategie-RPG
ENTWICKLER:
Daedalic
PUBLISHER:
Daedalic
TERMIN:
6. November 2013

- Hexfeld-Strategie in Aventurien
- Kämpfe und Charakterentwicklung auf Basis der 4. Edition des Regelwerks von Das Schwarze Auge
- Gefährten sorgen für taktische Abwechslung in den Kämpfen
- Auf einer Landkarte bereisen wir unterschiedliche Städte und folgen dem Lauf der Hintergrundstory

„Eine interessante Mischung aus RPG und Hexfeld-Strategie"

Torsten Lukassen

WAS HABEN WIR GESPIELT? Die Early-Access-Version des Spiels macht einen schon recht fertigen Eindruck. Einzig das Balancing muss noch ein wenig getunt und vor allem Inhalte hinzugefügt werden.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

+ Prima Knobelei in Aventurien
+ Erfrischender Mix aus Charakterentwicklung eines RPGs und rundenbasierten Hexfeld-Kämpfen
+ Die DSA-Lizenz der vierten Edition trägt viel zur Atmosphäre bei und bietet so eine gute Grundlage für das Spiel
− Wenig Innovationen, trotz des ungewohnten Ansatzes
− Abgedroschene Hintergrundgeschichte, aber wen interessiert die bei Hexfeld-Strategie schon? Trotzdem: In dieser Hinsicht wirkt die DSA-Lizenz verschenkt ...
− Fummeliges Interface – da hätte mehr Schliff gutgetan und Einstieg und Benutzung erleichtert.

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Ein Mix aus Hexfeld-Strategie und rollenspielartiger Charakterentwicklung hat sich bereits von Natur aus meine Aufmerksamkeit gesichert. Und je nach Erwartungshaltung bekommt man für sein Geld auch ein offensichtlich solides Spiel. Die Geschichte allerdings ist stellenweise zum Einschlafen langweilig; die textlastige und statische Präsentation verführt zum Durchklicken bis zum Wesentlichen: den Kämpfen. Die Schwächen des Titels sind verschmerzbar, Puristen interessieren sich auch weniger für die Präsentation der Hintergrundgeschichte als für ein komplexes und modernes Attribut- und Talentsystem. Und dies ist durchaus gelungen, nur die Handhabung mittels Ringmenü gestaltet sich unnötig kompliziert, da das Menü deutlich zu klein angezeigt wird und man sich deshalb die Position der einzelnen Aktionen und Attacken merken muss.

TEST

01/14

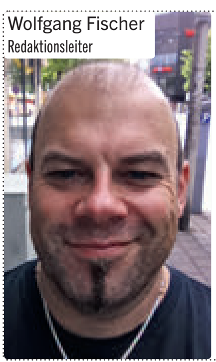
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



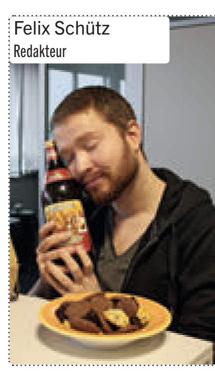
Hat Brennholz eingelagert:
Und zwar sieben Schubkarren voll – der Winter kann kommen. Die Stämme wurden vor zwei Jahren im elterlichen Tann gefällt und sind nun reif zum Verfeuern.
Ist seit zehn Jahren:
Fröhlich
Schüttelt den Kopf:
Über Autofahrer, die sich mit Sommerreifen-Slicks auf Schnee und Eis wagen.
Ist neidisch:
Auf die Kollegen, die *Diablo 3: Reaper of Souls* spielen dürfen. Während der Arbeitszeit!

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



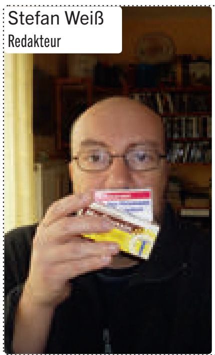
Zuletzt gespielt:
Baphomets Fluch 5, *Gran Turismo 6* (PS3), *Injustice: Götter unter uns – Ultimate Edition*, *Speedball 2 HD*, *X Rebirth*, *State of Decay*, *Assassin's Creed 4*, *Pocket Stables (iOS)*, *Sorcery* (iOS)
Freut sich:
Auf die direkt nach dem Weihnachtsurlaub beginnende Elternzeit. Vielleicht bleibt auch ein bisschen Zeit, um endlich mal ein paar Sachen durchzuzocken, die bislang liegengeblieben sind.

Felix Schütz
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
XCOM: Enemy Within, *Call of Duty: Ghosts*, *Baphomets Fluch 5*, *Assassin's Creed 3*, *Steamworld Dig* und das wunderbare *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (3DS)
Spielt derzeit:
Diablo 3: Reaper of Souls Beta, *The Legend of Zelda: Wind Waker HD* (Wii U), *Tiny Death Star* (Android), *Bravely Default* (3DS), *Marvel Puzzle Quest* (Android)
Hat Weihnachten wie immer:
Erfolgreich ignoriert.

Stefan Weiß
Redakteur



Hofft darauf:
Dass es 2014 endlich mehr fertiggestellte und vor allem gute Kickstarter-Projekte im Spielebereich geben wird.
Träumt von der Karibik:
Denn als Pirat in *Assassin's Creed 4: Black Flag* (PC) kommt man so richtig in Urlaubsstimmung.
Hat überlebt:
Bugs in *X Rebirth*, Zombies in *State of Decay* (PC), Wintersturm Xaver und die Kalorienbomben der Weihnachtszeit.

Matti Sandqvist
Redakteur



Freut sich:
Über die Ankündigung von *Tales from the Borderlands* – da kommen meine derzeitigen Lieblingsspielewelten endlich zusammen.
Spielt derzeit:
Battlefield 4, *The Walking Dead: Season 2*, *War Thunder*, *Assassin's Creed 4: Black Flag*, *XCOM: Enemy Within*, *Clash of Clans* (iOS), *Killzone: Shadow Fall* (PS4), *Wargame: Airland Battle*
Wünscht:
Allen Lesern ein erfolgreiches neues Jahr!

Peter Bathge
Redakteur



Wünscht sich:
Ein *Assassin's Creed 5*, das sich noch stärker auf die exzellenten Schiffsduelle und das Erkunden der traumhaften Karibik-Spielwelt von *Black Flag* konzentriert.
Hat sich:
Eingedeckt mit einem Haufen Spiele, die er im Weihnachtsurlaub durchackern will. Darunter *Endless Space*, *Castlevania* und *Might & Magic: Heroes 6*.
Freut sich:
Aufs Plätzchenbacken und Schneeschippen.

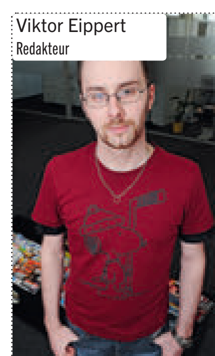


Marc Brehme
Redakteur



Leistet Abbitte:
Weil er zuletzt mehr PS4 (*Killzone: Shadow Fall*, *FIFA 14*, *Need for Speed: Rivals*, *AC 4: Black Flag*) als PC (*XCOM: Enemy Within*, *Baphomets Fluch 5*, *Batman: Arkham Origins*, *Omerta: City of Gangsters – The Japanese Incentive*) spielte.
Wünscht:
Allen Lesern ein frohes und gesundes neues Jahr! May the games be with you!
Beginnt:
2014 mal lieber ohne gute Vorsätze. Sicher ist sicher ;-)

Viktor Eippert
Redakteur



Hat sehr viel Spaß mit:
XCOM: Enemy Within. Endlich hatte ich mal genug Zeit, das fantastische Add-on zu spielen, und natürlich bin ich sofort komplett darin versunken. Dank der MECs und der Biomodifikationen ist es ein ganz neues Spielerlebnis. Klasse!
Hofft wie jedes Jahr:
Auf einen milden Winter.
Kaufte:
Erstaunlich wenig Spiele bei Steam-Herbst-Sale. Ist aber auch gut so, ich komme mit dem Spielen eh nicht nach.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Stellt klar:
Dass gelegentliche Vorwürfe, er wäre ein Misogyn, jeglicher Grundlage entbehren und frei erfunden sind!
Wundert sich:
Über den Geschmack vom Kollegen Marc Brehme. Auch in Silber bleibt ein Frauenauto ein Frauenauto.
Nimmt sich vor:
Im nächsten Jahr etwas freundlicher und weniger menschenscheu zu werden, und hofft, dass das nicht allzu wehtut.

Torsten Lukassen
Volontär



Haut richtig rein:
Der „Rib-Wich-Truck" ist immer ein gerngesehener Gast auf dem Verlagsparkplatz.
Hadert mit sich:
Denn er weiß noch nicht, ob er schon jetzt mit dem Bug-Inferno *X Rebirth* loslegen soll – vielleicht ist es ja besser, nochmals vier Wochen zu warten, bis das Schlimmste vorbei ist …
Trauert in aller Stille:
Nach 16 Jahren hat sein Röhrenfernseher den Geist aufgegeben. Womit spielt er denn nun NES und Atari?



SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

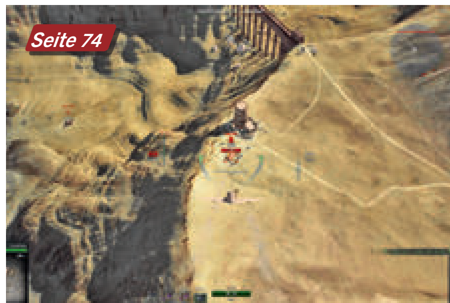
TOP-THEMEN

SIMULATION
X REBIRTH



Der Release von *X Rebirth* sorgt für Entsetzen: Tonnenweise Bugs, schlechte Performance und zahllose Gameplay-Schnitzer fahren die Weltraumsimulation gründlich gegen die Wand. Im Anschluss an den Test lassen wir nicht nur die enttäuschten Fans, sondern auch die Entwickler Egosoft zu Wort kommen.

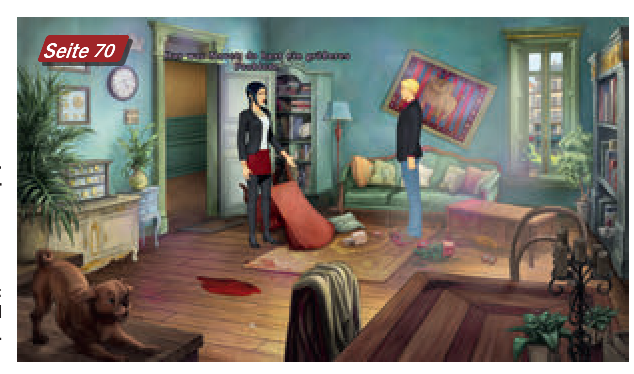
ACTION
WORLD OF WARPLANES



Keine Frage: Mit *World of Warplanes* liefert Wargaming.net eine saubere, spaßige Action-Simulation ab. Doch gegen den direkten Free2Play-Konkurrenten *War Thunder* sieht das Spiel eher alt aus.

ADVENTURE
BAPHOMETS FLUCH 5: DER SÜNDENFALL – EPISODE 1

Glückwunsch, Herr Cecil! Ihr Kickstarter-Projekt hat unsere Tester rundum überzeugt: Das fünfte *Baphomets Fluch* bietet eine gelungene Story, solide Rätselkost und reichlich Wiedersehensfreude mit George, Nico und vielen anderen.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Motivationskurve | Testversion: Xxxxxx | Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0 – STUNDEN 0–10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahrt ihr in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 80.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



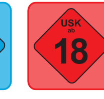
Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

ZUSTANDSBERICHT

Unser Test bezieht sich auf die Verbesserungen von Patch 1.18.

Wie man es von der *X*-Reihe und Entwickler Egosoft gewohnt ist, kommt ein Patch nach dem anderen zum Tragen. Das ist zwar lobenswert, aber in Zeiten von Early-Access oder Open-Beta-Phasen kaum mehr zu tolerieren. Da dennoch viele Spieler wissen wollen, ob man denn für *X Rebirth* eine Kaufempfehlung aussprechen kann oder nicht, machen wir mit dem Test zur Version 1.18 eine Bestandsaufnahme.

Mit *X Rebirth* sollte die Neugeburt der Weltraumspielserie von Egosoft beginnen. Doch noch immer sorgen Bugs und Mängel für Nachwehen.

X Rebirth (1.18)

Von: Stefan Weiß

Immer noch Krawall im All: Ein Weltraumspiel für leidensfähige Naturen.

Unter Hassliebe versteht man eine „starke Gefühlsbindung, die aufgrund von Disharmonie oder Nichtübereinstimmung zwischen Hass und Liebe wechselt“, so steht es bei Duden online geschrieben. Treffender kann man die Emotionen kaum beschreiben, wenn man sich intensiv mit *X Rebirth* auseinandersetzt. Seit dem missglückten Release haben wir mit jedem Patch einen Neustart gewagt, um nach kurzer Zeit abzubrechen – zu gravierend sind die immer noch vorhandenen Fehler im Spiel. Dabei möchten wir liebend gern Gefallen finden an der immer noch motivierenden Maxime der *X*-Reihe: „Trade-Fight-Think-Build“. Die Zutaten, also Handel, Kämpfen und Bauen sind ja da, bloß sorgt deren drastisch veränderte Rezeptur auch mit dem aktuellen Patch nur für ein schwer zu verdauendes Mahl.

Neuer Patch, neuer Start

Mit Patchversion 1.18 haben wir einen frischen Versuch gestartet, um die Kampagne von *X Rebirth* erneut zu spielen. Und tatsächlich gibt es Verbesserungen zu verzeichnen. So ist die Performance spürbar besser geworden und es gibt deutlich weniger Abstürze zu verzeichnen. Im Highway-Flug müssen wir aber immer noch mit Einbrüchen der FPS-Rate rechnen, das ist noch längst nicht optimiert.

Wir kommen zunächst ohne größere Schwierigkeiten an unseren Rahanas-Frachter, stecken einen Kapitän und Verteidigungsoffizier hinein und begeben uns zum ersten Handelsauftrag: Die Lieferung der berüchtigten 100 Energiezellen. Diese erste Handelsmission ließ sich zu Release und bis zu Patch 1.14 nur selten lösen. Es gab Skript- und KI-Fehler, dass einem die Haare zu Berge standen.

Neuer Patch, neue Sorgen

Sollte der Handelsbug zu Beginn des Plots nun endlich behoben sein? Die Antwort lautet: „Ja – und nein“. Wir stoßen im Test leider auf neue Probleme, die für Frust sorgen. Nachdem wir unserem Frachter den Auftrag gegeben haben, die erforderlichen 100 Energiezellen abzuholen, schlägt Co-Pilotin Yisha vor, die Wartezeit mit einem Auftrag zu überbrücken. Wir sollen einen Personentransport erledigen. Wir docken an der entsprechenden Plattform an, finden den gewünschten NPC und bitten ihn, an Bord zu kommen. Nach der obligatorischen Animationssequenz, in der die Figur recht ungelenk in unser Schiff marschiert, wechselt das Spiel in die Ego-Ansicht zurück … und nichts passiert. Weder können wir unseren Charakter bewegen noch das Menü aufrufen. Wir sitzen schlicht und einfach fest. Autosave laden, neuer Versuch – gleiches Problem. Drei, vier, fünf, zehn Versuche – der Bug ist schlicht reproduzierbar. Immerhin können wir diesen Nebenauftrag per Menü abbrechen.

Dafür hat der Warentransfer soweit geklappt. Wir fliegen frohen Mutes zum Zielort und befehlen unserem Frachter per Handelsmenü, die Energiezellen abzuliefern. Die Zeit überbrücken wir damit, die Station zu 100% zu erkunden. Während wir also umherfliegen, entdecken wir ein Missionssymbol. Neugierig klicken wir darauf. Die Station möchte, dass sich jemand



COMMUNITY, HILF!

Die Fans der *X*-Reihe haben schon in der Vergangenheit bewiesen, wie sehr ihnen Egosofts Weltraumspiel am Herzen liegt. Auch für *Rebirth* gibt es schon segensreiche Verbesserungen.

Wer keine Lust darauf hat, auf den stets gleich aussehenden Stationen mit immer gleich aussehenden NPCs zu sprechen, findet dank fleißiger Modder Alternativen. So erlaubt ein Skript-Patch beispielsweise, dass es einfach per Schiffskommunikationsmenü möglich ist, mit NPCs einer Station zu sprechen und Handel zu treiben. Das ist nur eines von zahlreichen Beispielen, mit denen Modder zeigen, dass sie mit Egosofts Designentscheidungen für *Rebirth* unzufrieden sind und wie man das besser lösen kann.



Die Webseite www.nexusmods.com/xrebirth ist eine sehr gute Anlaufstelle, um gute *Rebirth*-Mods zu erhalten.

um Piraten kümmert. Klar, machen wir doch gerne. Unser Frachter erreicht inzwischen die Station, während wir uns um die anrückenden Raumpiraten kümmern. Nach erfolgreichem Abschluss dieser Nebenmission überprüfen wir unseren Frachter. Der ist leer, aber in der Missionsanzeige steht immer noch, dass wir die Energiezellen liefern sollen. Wie jetzt? Ein leichter Schmerz in unserer Schläfe macht sich breit. Was ist jetzt wieder passiert? Es könnte natürlich sein, dass einer der Piraten unsere Frachtdrohne erwischt hat, bloß hätten wir dann schon gerne Rückmeldung darüber erhalten. Oder ist es eben doch schlicht und einfach ein neuer Bug?

Solche Beispiele sind leider symptomatisch für das gesamte Plot-Spiel. Gewiss, Egosoft patcht und patcht, schafft Bugs aus dem Weg. Doch gleichzeitig tun sich neue Baustellen und Ungereimtheiten auf. Wir machen dennoch weiter, möchten so gerne, dass der Funke endlich zündet.

Neuer Sektor, neue Hoffnung?

Im zweiten Plot-System, DeVries, geht es erst mal ohne größere Bugs weiter. Dafür ärgern wir uns bei den anstehenden Kämpfen mit den Reaver über deren hoffnungslos überfordernde KI. Es spielt keine Rolle, wohin man in *Rebirth* schaut – zu vieles funktioniert einfach alles andere als rund. Das bestätigen auch zahlreiche Threads von gefrusteten Spielern in den Fan-Foren.

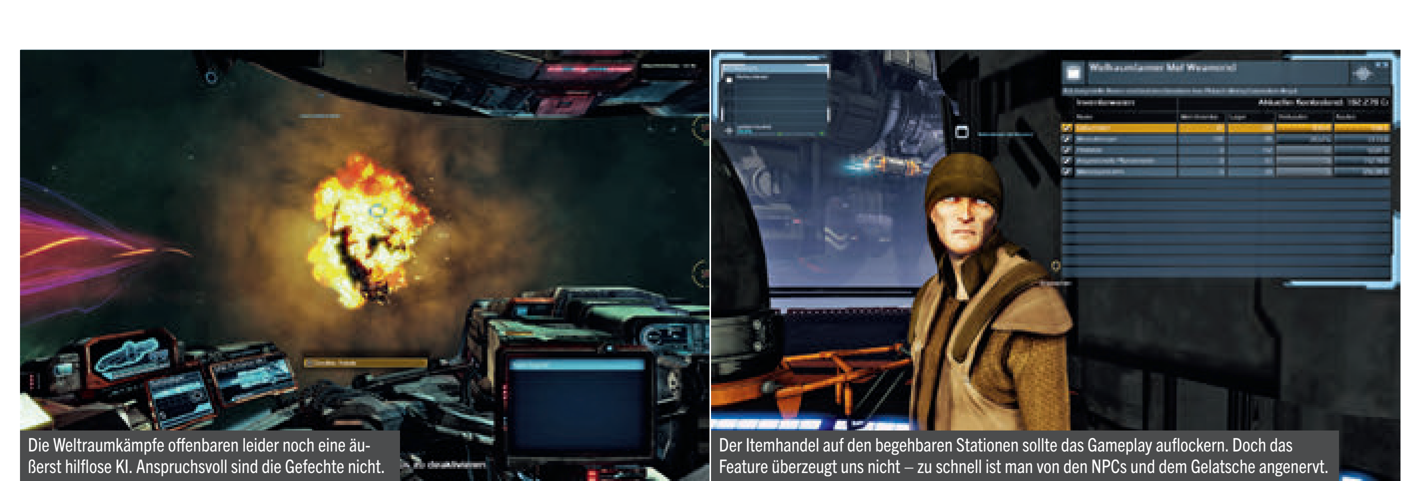
Auch der im Plotverlauf anstehende Bau von Stationen enthält allerlei Fallen und Stolperstellen. Nur mithilfe der aktiven Community findet man mühsam heraus, auf was man tunlichst achten muss, um nicht in einer Sackgasse zu landen. Entnervt stoppen wir erneut die Kampagne und wenden uns dem freien Spielmodus zu.

Prinzipiell kommt das freie Spiel mit weniger Skript-Fehlern aus, eben weil es keine Story gibt. Dafür wiegen hier die Probleme beim völlig unausgereiften Handels- und Kampfsystem schwerer. Auch hierfür sei ein abschreckendes Beispiel genannt: Wir nehmen einen Kampfauftrag an, der mit „Sehr schwer" eingestuft ist – eine Patrouille durch mehrere Sektoren. Zunächst bekommen wir es mit vier Jägern zu tun, die leichte Beute sind. Im zweiten Patrouillensektor besteht das Ziel aus einem Xenon-Branch9-Zerstörer. Respektvoll nähern wir uns dem Schiff, doch siehe da – der Pott hat null Waffensystem und liegt einfach wehrlos da. Völlig gelangweilt schießen wir den Zerstörer minutenlang mit unserem Pulslaser nach und nach zu Klump, Mission erfüllt. Wir gehen mal davon aus, dass diese Mission eigentlich nicht so gedacht war.

Auch Designentscheidungen wie etwa die Tatsache, dass Handelsinformationen wieder aus dem Menü verschwinden, sind kaum tragbar. Natürlich ist es okay, wenn nicht ständig aktuelle Preise verfügbar sind. Das ließe sich vom Gameplay her sogar motivierend einbauen. Beispielsweise, dass man sich gut mit einer Fraktion stellt, um so dauerhaft Handelsinfos zu erhalten oder ähnliche Features. Aber dass man nach ein paar Stunden erst mal wieder mühsam Systeme und Stationen abfliegen muss, um überhaupt wieder zu wissen, wo welche Waren gekauft und verkauft werden, das hat nichts mit Spielspaß zu tun.

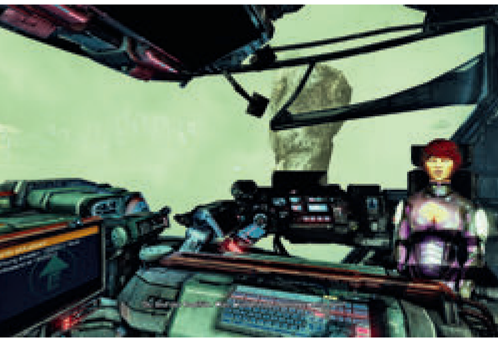
Neues Jahr mit neuen Aufgaben

Egosoft hat zweifelsfrei schon viel Fleiß bewiesen, wenn es um Patches zu *X Rebirth* geht. Damit ist auch im kommenden Jahr zu rechnen und es ist auch bitter nötig. Nur wer absolut geduldig und leidensfähig ist sowie sich hilfesuchend an Fan-Foren wendet, entdeckt auch ein Stück Spielspaß, eine klare Kaufempfehlung ist nicht drin. ❑



Die Weltraumkämpfe offenbaren leider noch eine äußerst hilflose KI. Anspruchsvoll sind die Gefechte nicht.

Der Itemhandel auf den begehbaren Stationen sollte das Gameplay auflockern. Doch das Feature überzeugt uns nicht – zu schnell ist man von den NPCs und dem Gelatsche angenervt.



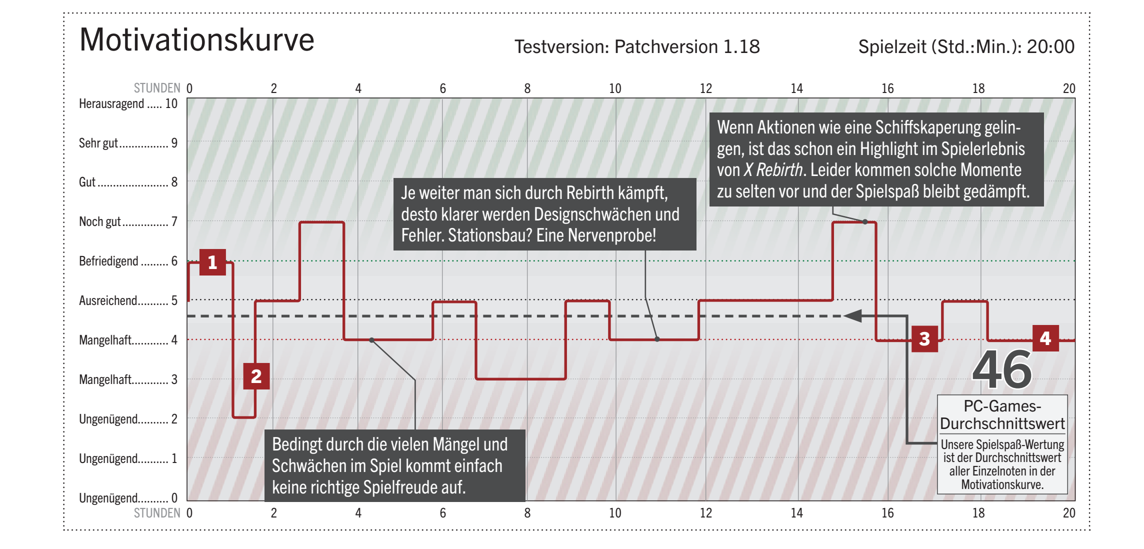
1 Der Start im Rebirth-Universum ist nach wie vor ernüchternd. Über Copilotin Yisha kann man streiten, aber die fehlende freie Kameraperspektive im Cockpit stört schon gewaltig. Mit der Schiffsbedienung in *Rebirth* muss man besonders als Veteran erst mal warm werden, aber es geht.



2 Alte Mission, neue Bugs – während der ersten Handelsmission haben wir die Möglichkeit, eine Person von A nach B zu fliegen. In der Patchversion 1.18 bleibt unser Charakter nach dem Gespräch mit der Zielperson reglos in der Station kleben – die Mission lässt sich nicht beenden, nur löschen.

Motivationskurve

Testversion: Patchversion 1.18 — Spielzeit (Std.:Min.): 20:00

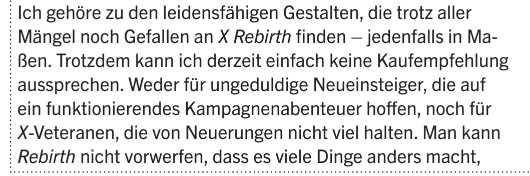




3 Eine Kampfmission, die als „sehr schwer" eingestuft ist, entpuppt sich als Lachnummer. Das Xenon-Schiff ist völlig unbewaffnet und wehrlos.

4 Im Highwayflug sorgt das Mini-Spiel, sich an die Hecks der Schiffe zu saugen für Langeweile, zumal viele dieser Pötte nur blanke Fassade innerhalb der Highways sind.

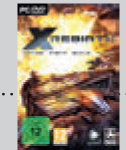
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Rebirth bleibt zwar auf der Platte, aber nur, weil ich auf weitere Patches und Mods hoffe!"

Ich gehöre zu den leidensfähigen Gestalten, die trotz aller Mängel noch Gefallen an *X Rebirth* finden – jedenfalls in Maßen. Trotzdem kann ich derzeit einfach keine Kaufempfehlung aussprechen. Weder für ungeduldige Neueinsteiger, die auf ein funktionierendes Kampagnenabenteuer hoffen, noch für *X*-Veteranen, die von Neuerungen nicht viel halten. Man kann *Rebirth* nicht vorwerfen, dass es viele Dinge anders macht, das war bekannt. Was mir nur nach wie vor nicht einleuchten will, ist die wahnsinnig hohe Fehlerdichte und die teils horrenden Designmängel. Wenn ich einen Neustart plane, dann sollte doch die Grundmechanik funktionieren, damit sie eben motiviert und überzeugt. Die einzige Motivation, am Ball zu bleiben, besteht in der Hoffnung, dass Egosofts Patches und Fan-Mods nicht nachlassen, *Rebirth* weiter zu verbessern.

X REBIRTH



Ca. € 30,-
15. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Weltraumsimulation
Entwickler: Egosoft
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam, kein Weiterverkauf möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Weltall, Stationen und Raumschiffe glänzen mit schicker Optik, dagegen enttäuschen die NPCs und das Stationsinnere.
Sound: Schöner Soundtrack, ordentliche Effekte, aber schwache Sprachausgabe.
Steuerung: Tastaturnutzer vermissen Hotkeys, die Menüs sind trotz Controller-Umsetzung zu umständlich. Fliegen funktioniert mit Gamepadcontroller am besten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Phenom II X4 965/Core i5-3470, Geforce GTX 660/Radeon HD 6870, 4 GB RAM, Vista/7, 64 bit
Empfehlenswert: : AMD FX 9590/Core i5-3770, Geforce GTX 760/Radeon HD 7970 GE, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Gewaltdarstellung in *X Rebirth* beschränkt sich auf farbenfrohe Explosionen. Hier und da fällt auch mal ein Kraftausdruck in den Dialogen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unverhoffte Abstürze hatten wir mit Version 1.18 nicht zu verzeichnen. Dennoch sind noch längst nicht alle Bugs behoben und es müssen noch viele Patches folgen, damit *Rebirth* eine runde Sache werden kann.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grundsätzlich motivierende Spielidee
- ➕ Spielerische Freiheit
- ➕ Schiffe zu kapern macht Spaß
- ➕ Starke Mod- und Community-Unterstützung
- ➖ Bugs, die sich durch das gesamte Spiel ziehen, trüben das Gameplay erheblich und sorgen für Frust
- ➖ Überflüssige und monotone Mini-Games zehren an den Nerven
- ➖ Stationsbau und Warenhandel sind immer noch voller Fehler und zu kompliziert gestaltet
- ➖ KI ist schlicht überfordert
- ➖ Geklonte Inhalte wie Stationen und NPC kosten viel Atmosphäre
- ➖ Keine Skalierung der Menüs möglich – Tooltipps sind viel zu groß, andere Anzeigen zu winzig
- ➖ Schwache Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **46**



Der Blick aus dem Cockpit-Fenster verheißt wenig Gutes: In diesem Spiel liegt leider weiterhin manches im Argen.

Satz mit X: Schmerzhafte Nachwehen plagen die Spieler von Rebirth

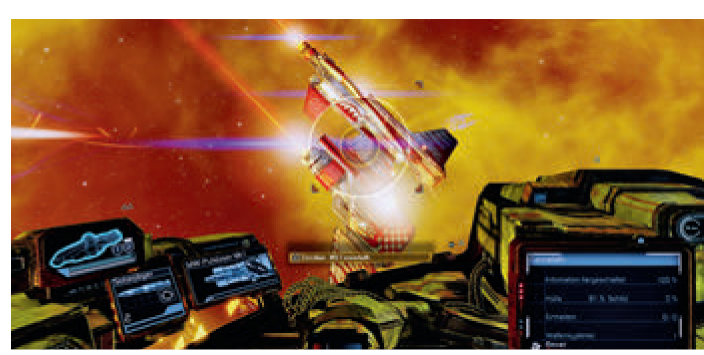
Von: Stefan Weiß

Zufriedener Hersteller, enttäuschte Käufer – die Debatte um die umstrittenste Wiedergeburt eines Spiels geht weiter.

Es hat mächtig geknallt im All. Seit dem verunglückten Release von *X Rebirth* am 15. November 2013 laufen die Foren nach wie vor heiß. Altgediente Fans und Neueinsteiger ins *X*-Universum lassen Dampf ab. Per Metacritic, Rezensionen auf Amazon oder in den Egosoft- beziehungsweise Steam-Foren zum Weltraumspiel. Spieler und Presse fragen sich gleichermaßen: „Was ist da in sieben Jahren Entwicklung bloß passiert, dass am Ende ein so unfertiges Spiel auf den Markt geschmissen wurde?“ Entwickler Egosoft patcht quasi im Wochentakt, um wenigstens die schlimmsten Schlaglöcher zu füllen, und Bernd Lehahn, Chef des Entwicklerteams, bezieht tapfer Stellung in Foren und Interviews. Doch so richtig zufriedenstellend ist das Ganze bislang nicht. So gibt es erst drei Wochen nach Release das Bekenntnis seitens Egosoft, dass bei der Produktion des Spiels offensichtlich gravierende Fehler begangen wurden. Trotzdem beharrt man weiter auf einem erfolgreichen Start von *Rebirth*, verteidigt das Produkt mit seinem guten Verkaufsstart: „Wir haben in den ersten Wochen seit Release mehr Spiele verkauft als bei irgendeinem *X*-Spiel zuvor“, heißt es da etwa oder auch: „Wir haben auch sehr viel positives Feedback bekommen.“ Doch da sei die Frage erlaubt, wie das denn mit der vielfach dokumentierten Unzufriedenheit der Spieler zusammenpasst?

Enttäuschte Community

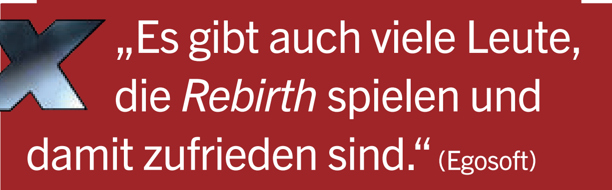
Je mehr man sich mit der Entwicklung und den zwischen den Zeilen durchdringenden Fakten aus aktuellen Stellungnahmen Egosofts zu *X Rebirth* beschäftigt, desto ungläubiger fasst man sich an den Kopf. Wir gehen im Kalender ein wenig zurück, in den


Hübsch sehen die gegnerischen Flieger ja aus, doch ihre Piloten haben einfach nur Vakuum in der Birne. Die KI ist alles andere als fordernd, was die Raumkämpfe zu stumpfen Ballerorgien degradiert.



Man könnte meinen, die NPCs wüssten um die Probleme in *Rebirth*. Wie etwa hier, wo wir uns genau wie unser Frachterkapitän wünschen, der Handel würde flotter vonstattengehen.

ENTWICKLER- UND SPIELERMEINUNG KÖNNTEN KAUM GEGENSÄTZLICHER SEIN!



„Es gibt auch viele Leute, die *Rebirth* spielen und damit zufrieden sind.“ (Egosoft)

Egosofts Chef, Bernd Lehahn versucht seit dem Release, die erhitzten Gemüter zu besänftigen. In Interviews und Foreneinträgen geht er auf die Probleme von *Rebirth* ein, erntet dabei aber nicht nur Verständnis.

Lehahns Aussage, dass es viele Leute gibt, die mit *Rebirth* zufrieden seien, lässt etliche Käufer mit dem Kopf schütteln. Wohin wir auch schauen, zeichnet sich ein ganz anderes Bild ab. Das Metacritic-Ranking ist deprimierend, macht aber auch deutich, dass Presse- und Spielermeinung sich einig sind wie selten zuvor. Auch der Blick in die Amazon-Rezensionen zum Weltraumspiel von Egosoft lässt die These von vielen zufriedenen Spielern eher bröckeln, denn untermauern. Unbestritten bezeugen die hohen Verkaufszahlen zum Release das ungemein hohe Interesse am Spiel, doch impliziert das nicht automatisch, dass die Käufer mit dem Produkt zufrieden sind.





Stichprobe: Am 9. Dezember dümpelt *X Rebirth* gerade mal auf Platz 97 der am meisten gespielten Titel in der Steam-Statistik. Auch die Kurve für die durchschnittlichen Spieler von *Rebirth* erfährt einen drastischen Rückgang.

Month	Avg. Players	Gain	% Gain	Peak Players
Last 30 Days	2,281.9	-352.1	-13.37%	14,664
November 2013	2,634.0	-	-	14,664

August 2013. In einem Entwicklerinterview bei Publisher Deep Silver fragten wir Bernd Lehahn beispielsweise, wie wichtig der Community-Aspekt für *X Rebirth* sei. Die Antwort lautete wie folgt: „Das ist in der Tat ein Thema. Denn unser Spiel hat den großen Haken, dass es nie fertig ist. Wenn *X Rebirth* erscheinen wird, dann ist das der Zustand am Tag des Erscheinens, und wir mussten jetzt nach über 6 Jahren endlich mal ein Spiel veröffentlichen ... Ja, wir sind hungrig darauf, endlich wieder von der Community zu hören, was wir daran alles verändern sollen.“

Egosofts Hunger nach Feedback dürfte jetzt, nach dem Release, mehr als gestillt sein, doch ob es dem Entwicklerteam auch mundet, wagen wir zu bezweifeln. Denn ganz zufrieden mit dem Spiel ist eigentlich niemand in der Community. Hinsichtlich der Quantität und insbesondere der Qualität überzeugt es weder die alten Fans der Reihe, noch kann es ausreichend Enthusiasmus bei Neueinsteigern auslösen. Hierzu sei angemerkt, dass *X*-Spiele noch nie vom Fleck weg feingeschliffen waren. Doch wenigstens waren die Grundsäulen des Spiels „Trade, Fight, Think, Build“ in ihrer Gänze motivierend genug, um die Spieler lange bei Laune zu halten. Und gerade das ist bei *Rebirth* (noch) nicht der Fall.

Besteht noch Hoffnung?

Wie wichtig erst den Fans der Reihe ihr geliebtes *X* ist, zeigt stellvertretend schon ein einzelner Thread im offiziellen *Rebirth*-Forum, verfasst von User Pygmalion am 6. Dezember 2013. Auf über 16.500 Zeichen Text lässt er sich darüber aus, was aus Sicht der *X*-Fans alles hätte besser laufen müssen: „Ich meine: *X Rebirth* war uns eben wichtig (vielen immer noch). Egosoft war uns wichtig (vielen immer noch). Vieles von der Wut im Forum ist doch sehr viel Trauer und Verzweiflung – mitsamt eben den Hinweisen, wie es Egosoft machen könnte/sollte.“

Den meisten *X*-Fans geht es einzig darum, ein vernünftig spielbares Produkt zu erhalten, nicht mehr und nicht weniger. Und genau in diesem Punkt hat Egosoft mit *Rebirth* schlicht und ergreifend nicht das geliefert, was man sich bis zum Release erhoffte.

Zu viele grundlegende Features im Spiel funktionieren einfach nach wie vor nicht richtig. Das Handels-System ist immer noch fehlerhaft, erst recht der Aufbau eigener Stationen. Entweder nagen nervtötende Bugs am Spielspaß oder man regt sich über unsinnige Design-Entscheidungen auf.

Nehmen wir als Beispiel die Tatsache, dass die Hauptfigur im Spiel mit dem neuen Item-Handel über ein eigenes Inventar verfügt. Darin stapelt man dann einfach

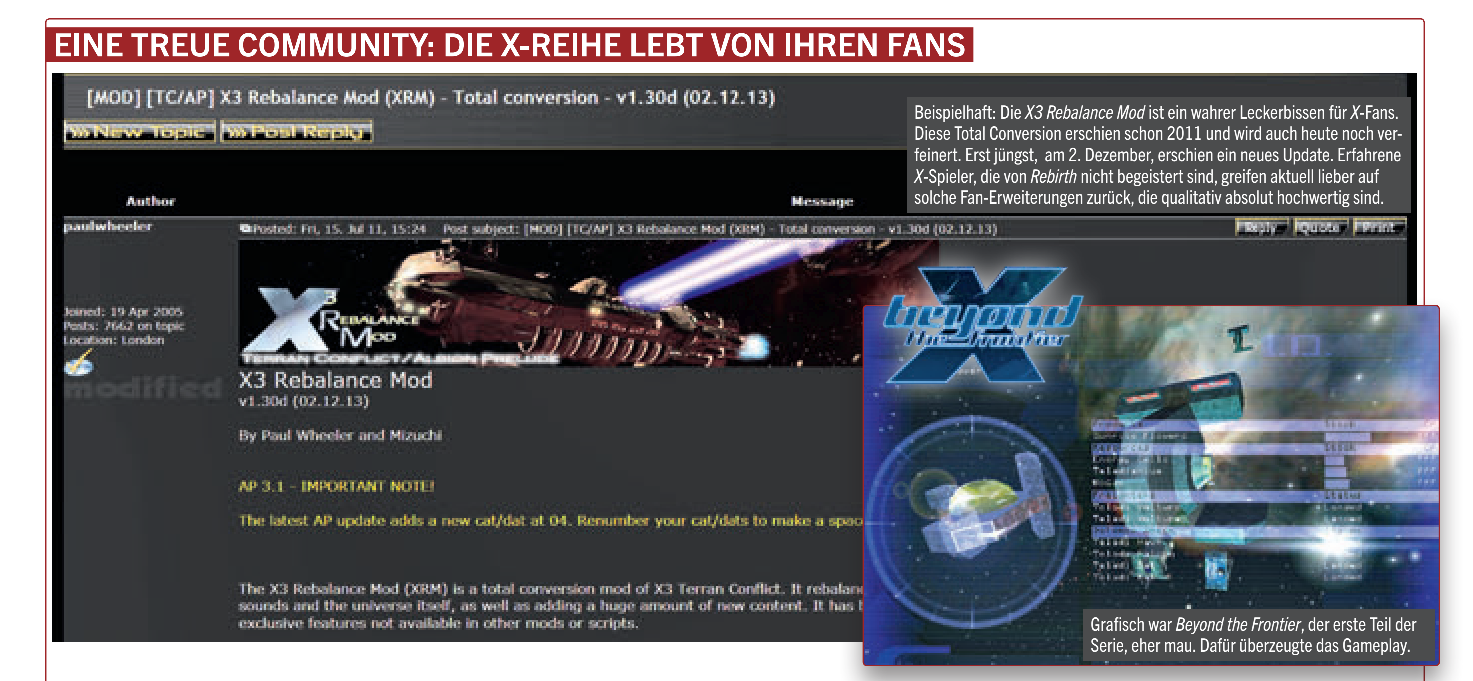


Versteckte Botschaft? Hoffentlich nicht! Obwohl einige Designentscheidungen in *Rebirth* schon wirklich furcheinflößend zu nennen sind. Das hier gezeigte Smalltalk-Feature ist nach fünf Minuten langweilig.



Fanseiten zur *X*-Serie tragen wesentlich zum Spielspaß im *X*-Universum bei. In akribischer Fleißarbeit erstellen User Tipps, Guides, Karten, tolle Mods. Auch für *Rebirth* gibt es schon etliche Projekte.

EINE TREUE COMMUNITY: DIE X-REIHE LEBT VON IHREN FANS



Beispielhaft: Die *X3 Rebalance Mod* ist ein wahrer Leckerbissen für *X*-Fans. Diese Total Conversion erschien schon 2011 und wird auch heute noch verfeinert. Erst jüngst, am 2. Dezember, erschien ein neues Update. Erfahrene *X*-Spieler, die von *Rebirth* nicht begeistert sind, greifen aktuell lieber auf solche Fan-Erweiterungen zurück, die qualitativ absolut hochwertig sind.

Grafisch war *Beyond the Frontier*, der erste Teil der Serie, eher mau. Dafür überzeugte das Gameplay.

Handeln, kämpfen, denken und bauen – die vier Grundelemente der *X*-Spiele sind seit über 14 Jahren bei den Fans der Reihe äußerst beliebt.

Die Basis in den *X*-Spielen, die darin enthaltenen Handelsmöglichkeiten und die große Freiheit, wie man das Universum für sich entdeckte, das funktionierte schon im ersten Teil, *Beyond the Frontier* aus dem Jahr 1999. Die Spieler liebten es, mit jedem neuen Teil tiefer in die komplexe Handelsmaterie einzusteigen. Die *X*-Fanseiten sind angefüllt mit Guides, Sternenkarten und vor allem weitreichenden Mods zur Spielreihe. Teilweise gibt es Projekte, die das grundlegende Gameplay komplett umkrempeln, erweitern, verbessern. Die *X*-Community ist stets eine der verlässlichsten und wertvollsten Säulen für Entwickler Egosoft gewesen. Und gerade diese treue Basis bröckelt seit dem Release von *Rebirth*, was durchaus hätte vermieden werden können.

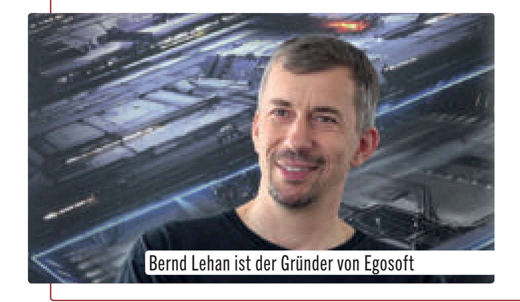
mal hundert Raumanzüge oder Raketen für sein Schiff. Da die fliegende Untertasse ja über keinen eigenen Frachtraum verfügt, trägt Ren Otani wohl zwangsweise all dieses Zeug mit sich herum. Dazu kommt, dass die Geschäfte mit dem Inventar-Inhalt nicht in Stations-Geschäften stattfinden, sondern eben mal in einer Stockbetten-Kasernenbude, auf dem Flur einer Station, quasi zwischen Tür und Angel. Das wirkt schlicht alles andere als durchdacht und erzeugt null Atmosphäre. Nach Aussage von Egosoft habe man das Feature rund um die begehbaren Stationen erst Anfang 2013 in die Hand genommen, was erkennbar viel zu spät in der Entwicklung war. Es ist daher nicht verwunderlich, dass gerade dieses Feature so wenig Anklang findet, denn man merkt ihm förmlich an, dass es mit heißer Nadel gestrickt wurde.

Vom angepriesenen Neustart, der für frische Impulse in der Serie sorgen sollte und neue Fans gewinnen wollte, bleibt derzeit nur Ernüchterung und Frust über ein unfertig veröffentlichtes Produkt. Neueinsteiger sollten anhand des Plots langsam an die verschiedenen Spielmechaniken herangeführt werden, Profis mit dem Freispielmodus sofort in die Tiefen eines *X*-Spiels eintauchen können. Beides funktioniert bislang nur ansatzweise oder auch gar nicht. Allzu oft fragen sich Spieler in beiden Modi, ob sie nun aufgrund von Bugs oder undurchsichtigem Gameplay nicht vorankommen. Von einer erfolgreichen „Wiedergeburt“ der Spielserie kann kaum die Rede sein, jedenfalls nicht, wenn man jenseits von nackten Verkaufszahlen die Kundenzufriedenheit mit in Betracht zieht. Immerhin sorgen neue Patches und Fan-Arbeit dafür, *Rebirth* langsam zu verbessern. ❑

INTERVIEW MIT **BERND LEHAN**

„Wir haben Fehler radikal unterschätzt!“

PC Games: Mit *Rebirth* wolltet ihr neue Kunden erreichen. Glaubt ihr nicht, dass diese durch den desolaten Release-Zustand eher abgeschreckt von *X* und Egosoft sind?


Bernd Lehan ist der Gründer von Egosoft

Lehan: „ Das wäre sehr schade. Viele der Fehler betreffen Szenarien für fortgeschrittene Spieler. In diesen Fällen habe ich ja die Hoffnung, dass wir die Probleme beseitigen können, bevor sie für viele Neueinsteiger ein Problem werden. Aber leider gibt es auch Fehler, die sehr früh im Spiel entweder die Performance ruinieren oder sogar zu Abstürzen führten. Solche Dinge erwecken natürlich einen sehr schlechten Eindruck und das tut mir natürlich sehr leid.“

PC Games: Es sind so viele Fehler zum Start enthalten gewesen, die selbst grundlegende Elemente des Spiels, etwa den Handel, so gut wie unspielbar machten. Ist das keinem bei der Qualitätssicherung aufgefallen?

Lehan: „Die Fehler, die das Handeln vereitelt haben, waren sehr tückisch. Es gab eine ganze Reihe von Fehlern, die letztlich alle darauf zurückzuführen waren, dass Masstraffic Schiffe beim Be- und Entladen von Frachtern hängen blieben und dann für alle Zukunft die beteiligten Stationen und Schiffe blockierten. Das äußerte sich dann manchmal so, dass deine eigenen Schiffe nicht mehr auf Befehle reagierten oder das NPC-Stationen keine Rohstoffe mehr bekamen. Leider traten diese Fehler erst in einem länger andauernden Spiel auf. Gleichzeitig traten sie aber nicht auf, wenn wir die Zeit im Universum beschleunigt haben. Deshalb haben wir diese Fehler in ihrer Bedeutung radikal unterschätzt.“

Sie haben noch keine drei Worte gewechselt, schon stecken Nico und George mitten in einem Raubmord.

Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall – Episode 1

Von: Marc Brehme

Kickstarter macht's möglich: Revolution Software verhilft der langjährigen Adventure-Serie zu neuem Glanz.

Sieben Jahre mussten Fans der traditionsreichen Adventure-Serie *Baphomets Fluch* (engl. *Broken Sword*) auf einen neuen Teil warten. Und ohne die Community-Finanzierungsplattform Kickstarter wäre das Spiel vielleicht niemals erschienen. Nachdem *Baphomets Fluch 3* und *4* viele Fans enttäuschte, besinnt sich der fünfte Teil wieder der Tugenden des Erstlingswerks von 1996: 2D-Grafik, handgezeichnete Hintergründe, spannende Story und salopper Humor.

Bild – Die Wurzel allen Übels

Paris. Die Stadt der Liebe. Schon seit den ersten Spielstunden in *Baphomets Fluch 1* knistert es zwischen dem US-amerikanischen Anwalt George Stobbart und der französischen Reporterin Nicole Collard gewaltig. Sie erlebten haarsträubende Abenteuer, führten intensive Gespräche; ein richtiges Paar wurden sie aber nie. Diesmal treffen sich die beiden bei der Eröffnung einer Bilderausstellung. Viel Zeit für Smalltalk bleibt allerdings nicht. Wenige Minuten später betritt ein angeblicher Pizzabote die Räumlichkeiten, raubt ein Gemälde und erschießt auf der Flucht den Galeriebesitzer. Und schon steckt das Pärchen, das eigentlich keines ist, wieder drin im dicksten Schlamassel.

Denn bald stellt sich heraus, dass es sich nicht um einen gewöhnlichen Diebstahl handelt. Abgesehen davon, dass die Ausstellung bei Georges Firma versichert war, warnt ein anwesender Priester auch vor der angeblichen Macht von „La Maledicció". Dass das Bild nicht einfach nur ein Bild ist, sondern offenbar ein Geheimnis birgt, verrät bereits das Intro, das zeigt, wie Faschisten 1937 dem Besitzer das Bild rauben. Es wird geschossen. Es fließt Blut. Es ist die Vergangenheit. In der Gegenwart im Spiel warnt euch Priester Simeon nach dem Raubmord in der Galerie, dass böse Mächte im Spiel seien und eine „Tabula Veritatis" – die Tafel der Wahrheit – existieren würde. Sie hätte die Macht, die gesamte Schöpfung auszulöschen. Die Story rankt sich also wieder um mysteriöse Mächte und Religion und ihr müsst ganz weltlich ermitteln, wie alles zusammenhängt.

Euch kenn ich doch?

Dazu treibt ihr euch zunächst entweder in Paris oder London herum. Einige der Schauplätze und Charaktere sind Spielern der Serie wohlbekannt. Dazu zählen etwa Nicos Wohnung in Paris und auch die wahrsagende Blumenhändlerin in unmittelbarer Nachbarschaft. Auch Gendarm Moue und Kunstkritiker Laine aus *Baphomets Fluch 1* sind wieder mit von der Partie. Das Spiel bestreitet ihr etwa zu gleichen Teilen als Nico oder George. Dabei ist der Wechsel der Figuren vorgegeben, ihr dürft den Protagonisten also nicht selbst tauschen.

Rätselraten leicht gemacht

Die Rätselqualität bewegt sich auf einem recht gleichförmigen Niveau, echte Ausreißer in Richtung „zu schwer" oder „zu leicht" gibt es nicht. Natürlich sammelt ihr wieder alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Zeigt eine Lupe an, dass sich etwas näher untersuchen lässt, wird diese Stelle in einer neuen und vergrößerten Ansicht dargestellt. So durchwühlt ihr etwa Schreibtische, untersucht die Videobänder eines Sicherheitssystems, manipuliert die Elektronik eines Rolltors, pfriemelt im Motorraum eines klapprigen Lieferwagens umher oder puzzelt einen Brief zusammen, den ihr aus den Eisenzähnen eines Aktenvernichters gerettet habt. Auf nervige Minispiele verzichtet der Entwickler diesmal.





Der ermittelnde Inspektor Navet (Mitte) ist eine Mischung aus Inkompetenz und Selbstüberschätzung.

Witziges Rätsel: George muss sich mit den richtigen Gegenständen als jemand anders verkleiden.

Einige Schauplätze wie dieses Atelier des Kunstrestaurators besucht ihr bei Tag und auch in der Nacht.

Obwohl euch auch einige sehr kreative Rätselideen begegnen werden, sind die Aufgaben für Profis etwas zu einfach geraten und hätten gern knackiger ausfallen dürfen. Gerade angesichts der mehrstufigen Hilfefunktion, wie sie die Vorgängerteile oder aktuell etwa auch *The Inner World* verwenden.

Spannende Geschichte, toll vertont

Baphomets Fluch 5 schafft es über die gesamte Spielzeit, kontinuierlich einen Spannungsbogen aufzubauen. Die Story ist fesselnd und fördert ebenso glaubwürdige wie verschrobene Charaktere zutage. Es ist eine wahre Freude, den gut geschriebenen und in Deutsch exzellent vertonten Dialogen zu lauschen. Sie bringen die Vielschichtigkeit der Charaktere toll zum Ausdruck. Egal ob es sich dabei um den absolut von sich überzeugten Inspektor Navet, den ewigen Schürzenjäger Laine oder die undurchsichtige Bijou handelt. Auch die Gespräche zwischen George und Nico sprühen wieder vor Humor wie in ihren besten Tagen. Bei der Neubesetzung von Nicos Stimme mit Petra Konradi hat Revolution einen Glücksgriff gelandet und auch Alexander Schottky hat nach etwas schwächeren Auftritten in den beiden Vorgängerteilen wieder zu alter Sprachstärke zurückgefunden. Trockener Humor, Satire und durchweg passende Emotionen prägen die herausragende deutsche Vertonung – bis hin zu den Nebencharakteren.

Das Ende ist kein Ende

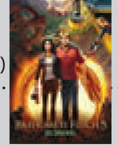
Revolution Software hat sich die Kritik an den 3D-Vorgängerteilen sowie die Wünsche der Fans zu Herzen genommen und einen tollen neuen Serienteil abgeliefert. Da schmerzt es umso mehr, dass das Spiel nach etwa acht Stunden auf halber Strecke endet. Gerade wenn die Ermittlungen einen Durchbruch ankündigen und sich George und Nico in höchster Gefahr befinden, zieht das Team um *Baphomets Fluch*-Vater Charles Cecil den Stecker. Kleiner Cliffhanger. Abspann. Auf Wiedersehen in Episode 2. Das war für die britischen Entwickler die einzige Möglichkeit, die versprochene Veröffentlichung in diesem Jahr noch zu halten. Und die Warterei auf die Fortsetzung hat auch bereits im Januar ein Ende. Dann sollen die Käufer die Fortsetzung mit wohl ähnlich langer Spielzeit als kostenloses Update erhalten. ❑

MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*

„Renaissance in 2D. Ja, es knistert wieder. Bei Nico, George – und auch bei mir."

Als ich *Baphomets Fluch 5* startete, nahm mich ein wohliges Gefühl der Nostalgie gefangen. Ich fühlte mich zu Hause. Fast so, als wären Nico und George nie weg gewesen; als hätten sie im dritten Serienteil nie unzählige Kisten geschoben und mich in Teil 4 nicht mit zeitkritischen Rätseln genervt. Jetzt empfängt mich die Serie wie ein alter Bekannter. Eh ich mich's versah, steckte ich wieder mittendrin. Im Erleben, im Rätseln, im Kombinieren, im Flirten und im Schmunzeln. Doch irgendwann dann kommt er, der kleine Cliffhanger am Ende. Dramaturgisch clever, aber fies. Dass man unbedingt wissen will, wie es weitergeht, ist das wichtigste Argument für alle Zweifler an diesem Kickstarter-Projekt. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten, bis es weitergeht!

BAPHOMETS FLUCH 5: DER SÜNDENFALL (EPISODE 1)



Ca. € 23,-
4. Dezember 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Revolution Software
Publisher: Revolution Software
Sprache: Deutsch (Multilingual)
Kopierschutz: Steam: Bindung an euren Account, Weiterverkauf nicht möglich; GoG: kein Kopierschutz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne, farbenfrohe handgezeichnete Hintergründe in Full HD, manche Schauplätze aber etwas unbelebt, viele gelungene Animationen der Spielfiguren
Sound: Stimmungsvoller Soundtrack, passende und gute Soundeffekte, multilinguale Sprachausgabe jederzeit wechsel- und mit Untertiteln beliebiger Sprache kombinierbar
Steuerung: Komfortables klassisches Point & Click mit der Maus, alternative Anzeigeoptionen für Inventar und Untertitel, keine Hotspotanzeige. Die Checkboxen der Hotspots manchmal etwas unsauber platziert, dennoch gibt es kein Pixelhunting. Zehn Speicherstände sind möglich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,6 GHz CPU, 1 GB RAM, Windows XP, Grafikkarte mit 256 MB, 3 GB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Im Spielverlauf kommen Menschen unblutig zu Tode und können in Nahaufnahme untersucht werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:45
Der Test verlief problemlos, es traten keine Bugs oder Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Spannende Geschichte
- \+ Interessante Charaktere
- \+ Gut geschriebene Dialoge
- \+ Tolle deutsche Sprachausgabe
- \+ Schicke, detaillierte Grafik
- \+ Gute und zahlreiche Animationen
- \+ Zwei spielbare Charaktere
- \+ Stimmungsvolle Musik
- \+ Multilinguale Sprachausgabe und Untertitel frei wählbar
- \+ Stufenweise Hilfefunktion
- \+ Komfortable Steuerung
- − Schauplätze teils etwas leblos
- − Kein freies Wechseln der Charaktere
- − Keine Koop-Rätsel
- − Keine Hotspotanzeige
- − Für Profis zu leicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



Die Fahrzeuge von Cops und Racern lassen sich mit technischen Spielereien wie Störsendern, Nagelbändern oder Turbos ausrüsten.

Von der Garage aus dürft ihr dank Easydrive-Feature zu jedem verfügbaren Event in der umfangreichen Spielwelt springen.

Need for Speed: Rivals

Jede Mission gibt es in drei Varianten, die sich durch die jeweiligen Einzelziele voneinander unterscheiden.

Von: Wolfgang Fischer

Routiniertes Open-World-Rennspiel mit Technik-Tücken und Design-Macken

Auf den Highways und den Landstraßen von Redview County ist die Hölle los. Der fiktive nordamerikanische Bezirk ist ein wahres Eldorado für geschwindigkeitssüchtige Adrenalin-Junkies. Illegale Raser liefern sich packende Rennen untereinander und obendrein haarsträubende Verfolgungsjagden mit Ordnungshütern. Im Rennspiel *Need for Speed: Rivals* erlebt ihr beide Seiten dieses ewigen Konflikts.

Das ewige Duell: Raser gegen Cops

Direkt nach dem Intro entscheidet man sich für eine der beiden Fraktionen. Diese Wahl bestimmt nur, was man zu Beginn des Spiels macht. Danach ist es jederzeit möglich, von einer Kampagne zur anderen zu wechseln. Bei beiden Fraktionen erwarten euch 60 Missionen (Speedlists) mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad und speziellen Aufgaben. Habt ihr eine der beiden Kampagnen abgeschlossen, dürft ihr euch an den restlichen 40 Aufträgen versuchen, um weitere Lackierungen (Raser) oder andere Fahrzeugvariationen (Cops) freizuschalten. Der Anreiz, alle Inhalte freizuschalten, hält sich daher in Grenzen. Das ist aber gar nicht so dramatisch, schließlich dauert es locker 15-20 Stunden, bis man beide Fraktionen abgeschlossen hat. In beiden Kampagnen sammelt ihr Speedpoints, mit denen sich Upgrades und Inhalte freischalten lassen. Diese fließen aber nicht in einen gemeinschaftlichen Pool, sondern stehen nur im jeweiligen Modus zur Verfügung.

Wer bremst, verliert!

Im Raser-Part von *Rivals* spielen die Speedpoints eine deutlich größere Rolle als im Cop-Pendant. Als Gesetzeshüter kriegt ihr für jede bestandene Speedlist ein neues, stark aufgemotztes Fahrzeug geschenkt. Speedpoints benötigt man als Cop nur, um Technikhilfsmittel zu erstehen, die euch bei der Jagd nach Temposündern einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Auf Knopfdruck fordert ihr im Spiel Straßensperren oder Helikopter an, legt Nagelbänder aus oder setzt euren Kontrahenten mit einem elektromagnetischen Puls (EMP) zu. Wie schon das letzte *Need for Speed* (*Most Wanted*) nötigt euch auch *Rivals* dazu, jedes Gefährt separat auszurüsten. Klar, das gab es auch in früheren Spielen schon, aber da bekam man auch nicht alle 15 Minuten ein neues Auto spendiert. Richtig schlimm ist die Aufrüstorgie



Wer möchte, darf sein Auto mit verschiedenen Lackierungen oder Aufklebern optisch aufbrezeln und so einzigartig machen.



Rivals bietet gerade mal zwei Kameraperspektiven. Und so schön das Spiel in der Stoßstangen-Ansicht auch aussieht: So könnt ihr nicht auf Dauer spielen, wenn ihr Erfolge einfahren wollt.


Als Racer erhaltet ihr für jede erledigte Mission ein neues Auto. Das muss aber erst einem Leistungs-Tuning unterzogen werden.

Zusammenstöße mit anderen Fahrzeugen sind – typisch für die Serie – hübsch in Szene gesetzt.

für Raser. Während Cops in der Regel nicht wissen, wohin mit all den Speedpoints, kann man als Rennfahrer gar nicht genug davon haben. Man schaltet zwar auch mit jeder bestandenen Mission ein Auto frei, muss dieses aber dann noch kaufen. Auch wenn es sich bei allen Fahrzeugen in *Need for Speed: Rivals* um Luxuskarossen handelt, schadet es keineswegs, diese einem umfassenden (natürlich kostspieligen) Leistungs-Tuning zu unterziehen. Speedpoints gibt es zum einen für bestandene Events, von denen es in jeder Kampagne 68 gibt, jeweils unterteilt in drei Schwierigkeitsgrade.

Wenn einfach einfach einfach ist

Redview County ist ziemlich groß und daher wäre es sehr umständlich, wenn ihr zu den einzelnen Events immer selbst fahren müsstet. Hier kommt das schon aus dem Vorgänger bekannte Easydrive-System zum Einsatz. Dies erlaubt euch nicht nur, GPS-Routen zu Events festzulegen, während ihr euch gerade auf der Strecke befindet, sondern auch direkt von der Garage aus dorthin zu springen. Sollte ein Rennen mal nicht so laufen wie gewünscht, könnt ihr das betreffende Event über Easydrive bequem neu starten. Ihr werdet dann direkt zum Ausgangspunkt zurückteleportiert. Sehr sinnvoll und enorm zeitsparend.

Neu ist das Alldrive-Feature, das dafür sorgt, dass Einzel- und Mehrspiermodus bei *Need for Speed: Rivals* fast nahtlos ineinander übergehen. Startet ihr ein öffentliches Spiel, fahrt ihr zusammen mit anderen Spielern auf derselben Karte. Als Cop könnt beispielsweise menschliche Raser jagen oder andere Spieler, die ebenfalls als Cop unterwegs sind. Als Raser genügt es, am selben Event-Startpunkt zu sein, um gemeinsam mit anderen um die Wette zu fahren. Außerdem genügt beim Cruisen ein Tastendruck, um Spieler, die ihr in Redview County trefft, zu einem schnellen Kopf-an-Kopf-Rennen herauszufordern. Alldrive ermöglicht es euch aber auch, Rivals nur mit Leuten auf eurer Freundesliste zu zocken oder gar als reine Solo-Erfahrung zu erleben.

Gute Technik mit Tücken

Dank Frostbite-3-Engine sieht *Rivals* richtig gut aus, auch wenn es die Entwickler mit den Effekten manchmal etwas übertreiben. Auch die zahlreichen Luxuskarossen im Spiel sind äußerst detailliert und liebevoll gestaltet. Das Fahrverhalten der Autos ist alles andere als realistisch und sehr auf Drifts ausgelegt, nach einer gewissen Eingewöhnungszeit aber durchaus okay. Das vermittelte Geschwindigkeitsgefühl ist ganz ordentlich, aus unerfindlichen Gründen läuft *Rivals* aber maximal mit 30 Bildern pro Sekunde, egal wie potent euer PC ist. Wir hoffen mal, dass EA diesen Fauxpas noch korrigiert. Richtig ärgerlich ist auch, dass *Rivals* nur zwei Kameraperspektiven bietet: eine ordentliche Verfolgerperspektive und tiefliegende Stoßstangen-First-Person-Ansicht. Richtig gut gelungen ist hingegen die herrlich abwechslungsreiche und toll designte, offene Spielwelt. Redview County bietet alles, was man sich als Rennspielfan wünscht: enge, verschneite Bergstraßen, Waldgebiete, breite Wüsten-Highways und kleine Ortschaften. Das Beste daran: Es gibt nur ganz wenige Ecken und Kanten im Spiel, an denen man hängenbleiben kann. Angesichts der Größe der Spielwelt absolut bemerkenswert. ❑

MEINE MEINUNG |

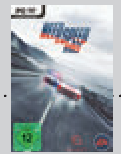
Wolfgang Fischer



„Besser als erwartet, aber nicht so gut wie erhofft."

Rivals erreicht trotz guter Ideen wegen fragwürdiger Design-Entscheidungen nicht das Niveau früherer Serienableger. Es gelingt dem neuen Entwicklerstudio Ghost nicht, das Gameplay durchgehend motivierend zu gestalten. Hat man beide Kampagnen durch, muss man als Solo-Racer mit der Lupe nach Gründen suchen, die ausgelassenen Prüfungen nachzuholen. Man kehrt zwar gern nach Redview County zurück, um sich dank des guten Alldrive-Features im Mehrspielermodus mit Gleichgesinnten zu messen, echte Langzeitmotivation sieht aber anders aus. Und so schön der Titel dank Frostbite-3-Grafik aussieht: Warum zur Hölle läuft auch die PC-Version nur mit vergleichsweise lahmen 30 Bildern pro Sekunde?

NEED FOR SPEED: RIVALS



Ca. € 30,-
21. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die PC-Version des Spiels läuft nur über Electronic Arts' Download-Plattform Origin.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Autos, hübsche Spielwelt und gelungene Effekte. Dummerweise läuft's nur mit maximal 30 Bildern pro Sekunde.
Sound: Gute Motorensounds, austauschbarer Soundtrack, stellenweise unpassende Sprachausgabe
Steuerung: Sehr driftlastige Arcade-Steuerung, die etwas Übung erfordert. Und ein Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fast nahtloser Übergang zwischen Einzel- und Mehrspielermodus: Fast alle Rennen und Missionen in der großen, offenen Spielwelt können mit menschlichen Kontrahenten ausgetragen werden.
Zahl der Spieler: sieben

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Vista (32bit), Dualcore-CPU mit 2,4 Ghz, 4GB RAM, 30GB HDD, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core i5 2400s/Phenom II X4 940, 8GB RAM, Geforce GT660/ Radeon 7870 (beide 3 GB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Haarsträubende Crashs sind an der Tagesordnung, den virtuellen Fahrern wird dabei aber kein virtuelles Haar gekrümmt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00
Bei öffentlichen Spielen kam es zu einigen Verbindungsabbrüchen und auch bei der Fahrer-KI von computergesteuerten Kontrahenten kam es zu einigen störenden Aussetzern. Ansonsten lief die PC-Version von *Rivals* weitgehend fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Offene, große Spielwelt
- ⊞ Fast nahtlose Verzahnung von Einzel- und Mehrspielermodus
- ⊞ Viele Bonusaufgaben
- ⊞ Massig Aufrüst- und Personalisierungsoptionen für Raser-Fahrzeuge
- ⊞ Schnelle Navigation dank Easydrive
- ⊟ Spätere Aufgaben langatmig, nervig und repetetiv
- ⊟ Läuft nur mit 30 Bildern pro Sekunde
- ⊟ Geringer Wiederspielwert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**

World of Warplanes

Von: Torsten Lukassen

Einige Monate vor der Konkurrenz hebt *World of Warplanes* offiziell ab. Wie gut funktioniert das Konzept von *World of Tanks* in den Lüften?

Head-to-Head-Anflüge sind häufig. Ebenso häufig geht die Taktik für beide Spieler in die Hose …

Nach einem ausgiebigen Open-Beta-Test hat Wargaming.net *World of Warplanes* endlich veröffentlicht. Die Action-Simulation lässt jeweils 15 Spieler in zwei Teams auf 11 Karten Luftkämpfe mit 115 Flugzeugen bestreiten. Flugzeugführer müssen punktgenaue Bodenangriffe fliegen, Schiffe vom Zerstörer bis zum U-Boot bekämpfen und natürlich die Luftüberlegenheit erringen.

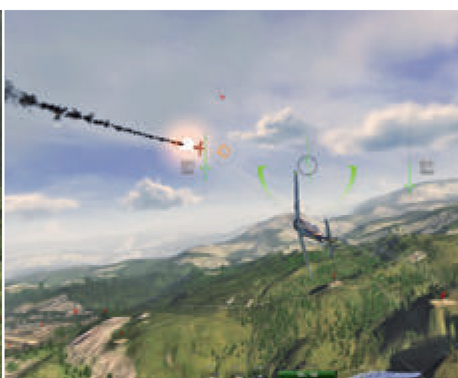
Doppeldecker und Jets
Wer bereits ein Panzerkommandant in *World of Tanks* ist, findet sich auch bei *World of Warplanes* gleich zurecht – das Spiel ist exakt nach demselben Muster aufgebaut: Spieler verdienen sich durch Gefechte In-Game-Währung und Erfahrungspunkte. Letztere werden benötigt, um neue Flugzeugmodelle freizuschalten, die dann mittels der Währung einen Platz im Hangar erhalten und so den eigenen fliegenden Zirkus verstärken. Die Flugzeugtypen decken dabei grob den Zeitraum der 1930er- bis 1950er-Jahre ab, vom Doppeldecker bis zum Strahljäger sind viele verschiedene Modelle verfügbar.

Keine Abo-Kosten
World of Warplanes ist grundsätzlich Free2Play, es fallen also keine Gebühren für die Anschaffung oder ein Abonnement an. Wer sein Fortkommen beschleunigen will oder mehr Platz für Flugzeuge im begrenzten Hangar braucht, muss jedoch Geld investieren: Der Premium-Account kostet 10 Euro im Monat und verleiht 50 Prozent mehr Erfahrungspunkte und Spiel-Währung. Zudem gibt es Premium-Flugzeuge, die sich durch ein erhöhtes Aufkommen an Missionsbelohnungen auszeichnen. Spielerische Vorteile bietet keine der beiden Alternativen, was dem Balancing zwischen zahlenden und nichtzahlenden Kunden entgegenkommt und Streit vermeidet.

Die Nähe zum Konzept von *World of Tanks* hat es den Entwicklern ermöglicht, die Spiele miteinander zu verknüpfen: Wenn auch leider keine gemeinsamen Schlachten von Flugzeugführern und Panzerkommandanten möglich sind, verfügen beide Spiele immerhin über denselben Account bei Wargaming.net. So ist es möglich, die freien und nicht fahrzeuggebundenen Erfahrungspunkte für das eine wie das andere Spiel zu nutzen; ebenso erstreckt sich der Premium-Account über beide Titel.

Verschiedene Flugzeugtypen
Ein Team gewinnt die Schlacht, wenn es entweder durch Bodenangriffe Überlegenheit hergestellt oder alle Spieler des anderen Teams abgeschossen hat. Wer


Von den Doppeldeckern der Vorkriegszeit (I-15) …


… über die Eindecker zum Ende des Krieges (Bf 109 B) …


… gelangt der Spieler letztlich zu den Düsenmaschinen (Me 262).

MEINE MEINUNG | *Torsten Lukassen*

„Ein gutes Spiel, das jedoch unter starker Konkurrenz und geringem Realismus leidet."

Eines vorweg: *World of Warplanes* ist ein solides Spiel. Die Präsentation passt und die Modelle sind detailliert. Problematisch wird es jedoch, wenn man den direkten Konkurrenten *War Thunder* mit ins Boot holt, der einiges anders und sehr vieles besser macht. Der wirklich zähe Fortschritt im Flugzeugbaum bremst die Motivation aus, ebenso die Tatsache, dass der Spieler immer nur mit einem Flugzeug in die Schlacht darf. Wurde er abgeschossen, heißt es wieder warten – erst in der Warteschlange, dann auf den Countdown. Auch das Flugmodell lässt zu wünschen übrig: Die Mühlen fliegen sich besonders in Hinsicht auf die Konkurrenz deutlich zu anspruchslos, selbst für eine Action-Simulation.


Unter Beschuss: Während wir uns ein Duell mit einem Jäger liefern, werden wir von oben unter Feuer genommen.

mit seiner Mühle abschmiert, ist aus dem Rennen, darf aber die Schlacht ohne Abzüge an Belohnungen verlassen und mit einer anderen Maschine erneut die Warteschlange für ein weiteres Gefecht betreten. Die Taktik der Piloten ist dabei auch vom gewählten Flugzeugtyp abhängig.

Wenig Abwechslung

World of Warplanes bietet darüber hinaus jedoch wenig Abwechslung, die Gefechte selbst laufen immer nach demselben Schema ab. Nicht nur dass die Karten wirklich sehr kompakt sind, zudem fehlt dem Spiel eine anspruchsvolle Aufgabenstellung. Bodenziele bombardieren und Jäger abschießen – das war's! Noch schlimmer: Die Flugzeuge ähneln sich im Flugverhalten viel zu stark. Wirkliche Unterschiede finden sich nur zwischen den drei verschiedenen Flugzeugtypen und der Art ihres Antriebs: Düsen- oder Kolbenmotor. Ansonsten tut sich leider nicht genug.

Auch in Hinsicht auf Starts, Landungen oder verschiedene Flugmodelle mit unterschiedlichem Anspruch enttäuscht der Titel: Es gibt nur den Arcade-Modus. Mehr als eine Runde kurven ist so einfach nicht drin, der Joystick kann getrost im Karton bleiben – mehr als eine Maus oder ein Gamepad braucht's nämlich einfach nicht.

Zäher Fortschritt

Leider krankt *World of Warplanes* auch noch an einem unbefriedigenden Schadensmodell. Zwar können einzelne Module der Flugzeuge beschädigt werden, aber detaillierte Beschädigungen wie bei *War Thunder* sucht der Spieler vergebens. Auch die Maschinenwaffen und Bomben verhalten sich in Schuss und Abwurf nicht den Erwartungen gemäß, nicht einmal der Platz des Heckschützen kann vom Spieler besetzt werden. Ärgerlich ist außerdem die Tatsache, dass sich der Fortschritt im Forschungsbaum nur schleppend vollzieht. Selbst mit Premium-Account ist *WoWP* ein teils arg zähes Geduldsspiel. ❑


Bei *World of Warplanes* ist eine Aufgabenstellung das Zerstören von Bodenzielen, in diesem Falle mittels Bordraketen.


Schwere Jäger lassen zwar Wendigkeit vermissen, sind dafür aber stark bewaffnet und gut motorisiert.

WORLD OF WARPLANES



Free2Play
13. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Simulation
Entwickler: Wargaming.net
Publisher: Wargaming.net
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel wird an einen (kostenlosen) Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Scharfe Texturen und gelungene Flugzeugmodelle. Wolken und Meer überzeugen. Solide Effekte.
Sound: Realistische Motorensounds, nervige Musik. Alles in allem: gut.
Steuerung: Geschmeidige Maussteuerung. Flugmodelle zu einfach.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Elf unterschiedliche Karten, 115 verschiedene Flugzeuge
Zahl der Spieler: 15 vs. 15

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Einkern-CPU mit 2.66 GHz, 3 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 mit 256 MB, Windows XP
Empfehlenswert: Core 2 Duo mit 2.4 GHz oder vergleichbarer AMD-Prozessor, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/ Radeon HD 3830, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Der Spieler feuert auf Schiffe, Flugzeuge und Bodeneinrichtungen. Geringe tatsächliche Gewaltdarstellung, es sind keine Menschen zu erkennen. Trotzdem handelt es sich bei *World of Warplanes* um ein Kriegsspiel mit Wettkampfcharakter.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 120:00 (inkl. Beta)
Das Spiel läuft grundsätzlich stabil. Unter bestimmten Hardware-Voraussetzungen soll es laut Foren aber noch zu schwarzen Bildschirmen und Speicherlecks kommen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang: 115 detailliert gestaltete historische Flugzeuge
- ➕ Schnelle Matches: Wer eine Runde fliegen will, ist damit nicht den halben Nachmittag beschäftigt.
- ➕ Kurzweilige Schlachten im Free2Play-Gewand
- ➖ Lahmes Flugmodell
- ➖ Sehr langsamer Fortschritt, selbst bei Einsatz von Geld
- ➖ Lange Wartezeiten bis zum Match
- ➖ Viele experimentelle Flieger, die es nie gegeben hat
- ➖ Nur ein Flugzeug pro Schlacht
- ➖ Keine echten Bomber
- ➖ Knüppelharter Einstieg

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Steamworld Dig erschien im August für Nintendo 3DS und avancierte dort zum Geheimtipp. Die PC-Fassung wurde grafisch leicht aufgeppt.

Aller Anfang ist leicht: Mit der Spitzhacke schlägt sich Rusty Block für Block einen Weg nach unten, wo ihn neue Upgrades und weitere Schätze erwarten.

Steamworld Dig

Von: Felix Schütz

Portierung geglückt: Der kleine Überraschungshit vom 3DS gräbt sich auch auf dem PC munter in die Spielerherzen.

Viele Spieler haben gar nicht erst mitbekommen, dass es *Steamworld Dig* gibt. Kein Wunder: Das sympathische Jump&Run war bislang nur auf dem Nintendo 3DS erhältlich – als Downloadtitel über den umständlichen eShop. Umso schöner, dass das schwedische Indie-Team Image & Form seinen Plattformer nun auch für den PC umgesetzt hat! Inhaltlich sind die Versionen zwar identisch, allerdings wurde zumindest ein bisschen an der hübschen 2D-Optik geschraubt: Für die PC-Fassung haben die Entwickler alle Grafiken geschärft und sauber für hohe Bildschirmauflösungen angepasst.

Ein Roboter will tief hinaus

Im Intro lernt der Spieler Rusty kennen, einen kleinen Roboter in Cowboy-Gestalt, der ein verschlafenes Dorf irgendwo in einer gottverlassenen Wüste besucht. Dort angekommen, bricht Rusty durch einen Riss im Boden und landet tief unter der Erde in einer stillgelegten Mine – so beginnt das Abenteuer des Blechmanns.

Rusty schnappt sich sofort eine Spitzhacke und macht sich daran, tiefer und tiefer ins Erdreich zu buddeln. Während man sich Block für Block hinabgräbt, erinnert das kaum an *Minecraft* oder *Terraria*, eher an eine Mischung aus *Boulder Dash* und *Metroid*: Die Levels sind nicht zufallsgeneriert, sondern streng vorgegeben. Außerdem gibt es weder Crafting noch Rohstoffe, die man beim Graben sammeln könnte. Stattdessen gibt's massenhaft Schätze: Immer wieder findet Rusty verschiedene Edelsteine, die er in seinem kleinen Inventar verstaut. Ist der Rucksack voll, muss Rusty zurück an die Oberfläche klettern und das Wüstenstädtchen besuchen, wo er seine erbeuteten Klunker in harte Währung umtauschen kann. Mit den Moneten marschiert Rusty dann zu einem von drei Händlern, die Verbesserungen für den Roboter bereithalten – etwa Dynamitstangen, mit denen Rusty neue Wege freisprengt oder robuste-



Die Steuerung erfolgt wahlweise per Tastatur oder Gamepad, die Maus wird nicht unterstützt. Besonders mit einem Xbox-360-Pad spielt sich *Steamworld Dig* sehr angenehm und präzise.



Ein Hauch von Metroidvania-Design: Mit der Zeit findet Rusty verschiedene Fähigkeiten und Verbesserungen, dank derer er höher springen, besser kämpfen oder seinen Weg bequemer fortsetzen kann.

Erst mit dem Bohrer kann Rusty massive Felsblöcke zerbröseln, um so neue Wege zu öffnen oder – wie hier zu sehen – kostbare Juwelen zu erbeuten.

Gegen Spielende erkundet Rusty auch eine unterirdische, futuristische Anlage, in der er gefährlichen Selbstschussanlagen ausweichen muss.

Regelmäßig muss Rusty an die Oberfläche ins Minendörfchen zurückkehren, um dort seine Edelsteine zu verkaufen. Mit dem Geld kann er sich bei drei Händlern dann mit neuen Upgrades eindecken.

re Spitzhacken, mit denen er all die Gegner abwehren kann, die ihm auf seinen Ausgrabungen begegnen.

Geheimnisse in der Tiefe

Immer wieder stößt Rusty in den Levels auf Eingänge zu Stollen, in denen er neue Upgrades findet, die ihm das Weiterkommen erleichtern. Beispielsweise einen Bohrer, mit dem er selbst massive Felsblöcke zerbröselt, oder einen Dampfsprung, mit dem er hochgelegene Ebenen erreichen kann. Mit diesen Werkzeugen geht es stetig tiefer und tiefer hinab – und nach einer Weile ändert sich auch das Design der Umgebungen: Das lockere Erdreich weicht erst einer grünen Giftgrube, später stößt Rusty dann in eine futuristische Hightech-Mine vor, in der er sich vor explodierenden Roboter-Gegnern und Selbstschussanlagen in Acht nehmen muss. Trotz solcher Hindernisse wird das Spiel nie wirklich fordernd, *Steamworld Dig* ist auch für Einsteiger problemlos schaffbar. Das ist auch der überaus präzisen Steuerung geschuldet: Mit der Tastatur ist *Steamworld Dig* bereits gut spielbar, so richtig geschmeidig steuert es sich aber mit einem Gamepad – dann gehen Rustys Sprünge und Attacken perfekt von der Hand.

Gerade wenn Rusty genügend Fähigkeiten gesammelt hat und die Story beginnt, interessant zu werden, hört das Spiel leider auf – nach gut sechs Stunden hat man alle Schätze gefunden und das abrupte Ende erlebt. Schade! *Steamworld Dig* fühlt sich darum trotz des sehr fairen Preises (nur 9 Euro!) ein bisschen unvollständig an – man wünscht sich, noch mehr erkunden zu können. Immerhin deutet das Ende darauf hin, dass die Entwickler schon einen Nachfolger in Planung haben – bleibt nur zu hoffen, dass auch der es wieder so gelungen auf den PC schafft. ❑

MEINE MEINUNG |

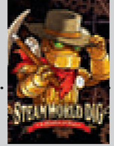
Felix Schütz



„Nicht tiefschürfend, aber grundsympathisch.“

Steamworld Dig will nicht überraschen oder beeindrucken, dafür ist es zu simpel gestrickt: Ein kleiner Roboter buddelt sich nach unten, sammelt Juwelen, kauft Upgrades, buddelt weiter – das war's im Wesentlichen. Gerade die neuen Fähigkeiten und Upgrades haben mich aber zum Weiterspielen motiviert, dank ihnen weht ein Hauch von *Metroidvania* durch das Schürf-Abenteuer. Leider hört das Spiel genau in dem Moment auf, wo es richtig interessant wird, die sechs Spielstunden vergehen zu schnell – darum wünsche ich mir einen umfangreicheren Nachfolger. Für den würde ich auch liebend gerne mehr bezahlen!

STEAMWORLD DIG: A FISTFUL OF DIRT



Ca. € 9,-
5. Dezember 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure / Jump & Run
Entwickler: Image & Form
Publisher: Image & Form
Sprache: Mehrsprachig, u.a. Deutsch
Kopierschutz: *Steamworld Dig* ist nur als Download über Steam erhältlich und setzt ein gültiges Konto voraus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Seine 3DS-Wurzeln sieht man dem Spiel nicht an: Die Grafik wurde gut für Full-HD-Auflösungen aufbereitet, alle Charaktermodelle und Umgebungen wirken scharf. Moderne Effekte gibt es aber nicht, die 2D-Grafik wirkt insgesamt eher zweckmäßig als wirklich zeitgemäß.
Sound: Unauffällige, stimmungsvolle Musik untermalt das Buddel-Abenteuer. Sprachausgabe gibt es nicht.
Steuerung: *Steamworld Dig* ist ordentlich per Tastatur spielbar, die Maus wird nicht unterstützt. Mit einem Xbox-360-Gamepad spielt es sich aber noch etwas besser, besonders hier überzeugt die präzise Steuerung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 2 GHz, 256 MB RAM, Grafikkarte mit 256 MB Videospeicher und OpenGL 2.1-Support, Windows XP oder höher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel ist nicht gruselig oder übermäßig brutal. Rusty bekämpft Gegner, die an Zombies erinnern, mit einer Spitzhacke. Dabei fließt allerdings kein Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.05
Spielzeit (Std.:Min.): 6:30
Wir spielten die fertige Steam-Releaseversion mit einem Gamepad durch. Bugs traten nicht auf. Vorab hatten wir bereits die Nintendo-3DS-Fassung durchgespielt und konnten so den direkten Vergleich ziehen.

PRO UND CONTRA

- ＋ Motivierend-simpler Kreislauf aus Levelwegen buddeln, Schätzen sammeln und Upgrades kaufen
- ＋ Sehr präzise Steuerung (Xbox-360-Gamepad empfohlen!)
- ＋ Gelungener 2D-Grafikstil
- ＋ Stimmige Musikuntermalung
- ＋ Extrem günstiger Preis ...
- − ... aber dafür nur kurze Spielzeit und keinerlei Wiederspielwert
- − Durchweg geringer Anspruch
- − Wenige Gegnertypen
- − Etwas monotoner Spielablauf
- − Endet, bevor es richtig losgeht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**



Zwar hat jeder Charakter nur eine große Spezialattacke, aber diese Attacken sind zumindest spektakulär in Szene gesetzt und präsentieren sich gut als finale Kombos in einem Kampf.

Injustice: Götter unter uns

Von: Michael Magrian

Ganz im Trend des allseits beliebten Superhelden-kinos erhalten wir nun endlich eine Version des DC-Prüglers *Injustice* für unsere Spiele-rechner.

Batman gegen den Joker und Superman gegen Lex Luthor sind Kämpfe, die wir bereits aus etlichen Comics, Serien und Filmen kennen. Wie wäre es aber mal mit einer Auseinandersetzung zwischen zwei Mitgliedern der Gesellschaft für das Unrecht? Zum Glück veröffentlichte Warner Bros. Interactive mit *Injustice: Götter unter uns* vor einigen Monaten ein Kampfspiel, das genau diese Vorstellungen umsetzt. Pünktlich vor Weihnachten erielten wir nun endlich eine PC-Version, die nicht nur das Grundspiel, sondern auch alle DLCs der Konsolenversion enthält.

Böser Superman

Die Story wurde von Netherrealm Studios leider nicht erweitert und bietet in diesem Bereich keinen Mehrwert gegenüber der Grundversion des Spiels, die zuvor auf Konsole erschienen ist. Wir befinden uns in einem alternativen Universum, das von Superman unterjocht wird, nachdem er sich selbst für den Tod von Lois Lane und die Zerstörung von Metropolis verantwortlich macht. Um zu helfen, baut Batman eine Maschine, die Superhelden aus dem uns bekannten Universum in seine Welt verschiebt. Dann heißt es, euch mit verschiedenen Helden (und Schurken) durch die vielen Kapitel des Spiels zu prügeln. Selbst einige interessante Wendungen bieten euch die Entwickler und machen die Einzelspielerkampagne zu einem im Genre überdurchschnittlichen Erlebnis. Dabei versucht Netherrealm, einige innere Konflikte der nun teils bösartigen Helden aufzuzeigen. Zwar bleiben die Erzählstränge alle recht oberflächlich, aber zumindest hat sich jemand Gedanken über die Hintergründe gemacht.

Einzelspielerinhalte en masse

Nachdem ihr die Welt (wie so oft) gerettet habt, ist *Injustice* natürlich noch nicht zu Ende. Wenn ihr zunächst im Einzelspieler bleiben wollt, könnt ihr euch in die S.T.A.R.-Labs begeben. Dort warten ganze 300 Herausforderungen auf euch. Pro Level könnt ihr bis zu drei Aufgaben erledigen, die in Minigames oder in Kämpfen mit besonderen Nebenaufgaben absolviert werden können. So müsst ihr beispielsweise als Flash gegen Catwoman kämpfen und dürft dabei keinen Spezialtrick einsetzen. Je nach Anzahl erledigter Aufgaben erhaltet ihr, wie auch in allen anderen Kämpfen, Erfahrung, die euren Spielerlevel erhöht. Steigt ihr auf, bekommt ihr neue Embleme und Hintergründe für eure Spielerkarte, die für alle im Online-Modus sichtbar ist, ganz im Geiste moderner Militär-Shooter. Habt ihr genug Zeit



Die Konfliktbrecher bringen etwas Tiefgang in das sonst recht simple Kampfsystem.

Besonders Charaktere wie Green Lantern sind schön und authentisch umgesetzt.

Ihr könnt nicht nur schlagen oder greifen, sondern auch eure Umgebung nutzen.

in den S.T.A.R.-Labs verbracht, hat *Injustice* noch den „Kämpfe"-Modus. Dabei wählt ihr einen Charakter und tretet gegen eine Reihe von KI-Gegnern an, die stetig schwerer werden und meist besondere Fähigkeiten besitzen. Wollt ihr üben, gibt es natürlich auch einen Trainingsraum, der euch detaillierte Infos zu den gedrückten Tasten gibt. Durch das Feedback könnt ihr aus plumpem Button-Mashing schnell einen gezielten Kampfstil entwickeln. Wirklich tiefgehend ist nur die Mechanik eurer Superfähigkeiten. Euer Spielecharakter hat vier Balken, die ihr im Kampf aufladet. Mit diesen könnt ihr dann einige Standard-Kombos verstärken, Superattacken auslösen oder einen sogenannten Konfliktbrecher einsetzen. Diese Parade können beide Seiten im Kampf ein Mal einsetzen und haben dann die Möglichkeit, Spezialbalken gegeneinander zu wetten. Wettet ihr mehr, erhaltet ihr Lebenspunkte zurück oder fügt dem Gegner Schaden zu.

Jagd nach der Spitze

Habt ihr genug von Duellen gegen die KI, bleibt euch der Kampf gegen andere Spieler im Versus- oder Online-Modus. Wie bei allen Beat 'em Ups werdet ihr natürlich auf einige Profis treffen, die euch in Grund und Boden stampfen, aber aufgrund der niedrigen Einstiegsschwierigkeit lernt ihr schnell dazu. In diesen Modi liegt auch die Langzeitmotivation des Spiels, aber selbst wenn ihr Fan der DC-Charaktere seid, werdet ihr auf Dauer wohl nicht so viel Spaß haben wie beispielsweise bei *Street Fighter 4*. Zusätzlich gibt es noch den King-of-the-Hill-Modus, bei dem ein Spieler bis zu sieben Kontrahenten in direkter Folge besiegen muss und dabei seinen Lebensbalken ins nächste Match übernimmt. Eure Online-Siege werden gegen die Niederlagen aufgewogen und ihr erhaltet eine Position in der Bestenliste.

Einfacher Port?

Insgesamt enttäuschend ist die Optik des Spiels. Zwar haben die Entwickler die gelegentlichen Ruckler der Konsolen-Version ausgebügelt, aber die Texturen sind zu großen Teilen matschig und die Effekte kaum verbessert. Noch ärgerlicher ist, dass *Injustice* Visual-Sync erzwingt und die Bildwiederholungsrate an die Geschwindigkeit des Spiels bindet. Erreicht euer Rechner also nicht die vorgegebenen 60 Bilder pro Sekunde, läuft das Spiel in einer Slow-Motion ab. Hier hätten wir uns mehr Hingabe für den Port erwartet, um die erste Version des Spiels auf dem heimischen Rechner visuell bombastischer und technisch besser zu gestalten. ❑

MEINE MEINUNG |

*Michael Magrian**

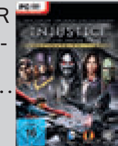


„Solider Prügler mit Luft nach oben."

In freudiger Erwartung habe ich die drei DVDs in den PC eingelegt. Die Story ist weiterhin unterhaltsam und hat interessante Twists, aber ein Beat 'em Up sollte auch darüber hinaus für Langzeitmotivation sorgen. Wirklich Spaß werdet ihr nach vielen Stunden Spielzeit aber nur mit Freunden haben, denn herausfordernd ist *Injustice* nicht wirklich, dafür hat das Kampfsystem zu wenig Kniffe und Feinheiten. Wer aber schon immer mal sehen wollte, wie sich 30 verschiedene DC-Charaktere gegenseitig die Rübe einschlagen, sollte sich *Injustice* mal anschauen.

* Michael Magrian ist freier Autor bei unserem Schwestermagazin play³

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS – ULTIMATE EDITION



Ca. € 30,-
29. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel wird im Steam-Client aktiviert und ist dann dauerhaft mit eurem Account verbunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unspektakuläre Effekte und matschige Texturen, aber flüssig
Sound: Wuchtige Schlag-Sounds, aber schlechte deutsche Vertonung
Steuerung: Recht eingängig, aber auf Dauer wenig fordernd

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neben den üblichen Versus-Matches hat das Spiel noch zwei weitere Mehrspielermodi.
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850, Windows 7
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8200/Phenom X3 8750, 4GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Da es sich um ein Kampfspiel handelt, werden die Charaktere im Spiel natürlich optisch sichtbar verletzt. Einige besondere Attacken sehen recht brutal aus. Einsatz von Blut und sonstigen Effekten dieser Art gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:45
Den größten Teil der Spielzeit sind wir nicht auf Probleme gestoßen. Lediglich der „Slow-Motion-Effekt" bei Framerate-Einbrüchen hat den Spielspaß zeitweise getrübt.

PRO UND CONTRA

- ➕ DC-Charaktere sind in Spielen immer unterhaltsam.
- ➕ Die Fähigkeiten sind thematisch gut von den Comic-Vorbildern ins Spiel übernommen.
- ➕ Die Einzelspielermodi bieten einen großen Umfang.
- ➕ Die Geschichte ist interessant und recht hübsch umgesetzt ...
- ➖ ... hat aber nur geringen Umfang zu bieten.
- ➖ Das Kampfsystem ist im Vergleich zu Genre-Kollegen oberflächlich.
- ➖ Technisch ist das Spiel eher durchschnittlich.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**

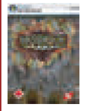
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



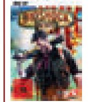
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



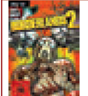
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 91



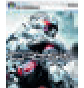
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Activision
Wertung: 92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 94

Crysis 2 — Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90

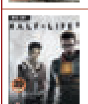
Crysis 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher: Electronic Arts
Wertung: 91




Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 86

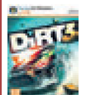


Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 96

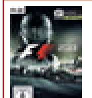
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



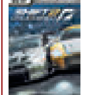
Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Codemasters
Wertung: 88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 0 Jahren
Publisher: Codemasters
Wertung: 86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Codemasters
Wertung: 86

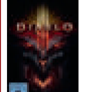
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre: Action-Rollenspiel
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre: Action-Rollenspiel
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 91

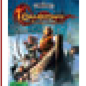
Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 90



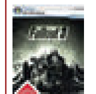
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre: Rollenspiel
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 91



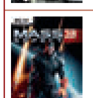
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre: Rollenspiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Dtp Entertainment
Wertung: 87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre: Rollenspiel
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre: Action-Rollenspiel
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90

Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher: Electronic Arts
Wertung: 88

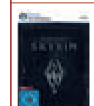
Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher: Electronic Arts
Wertung: 85



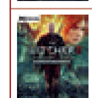
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre: Action-Rollenspiel
USK: Nicht geprüft
Publisher: Grinding Gear Games
Wertung: 85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre: Rollenspiel
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Bethesda Softworks
Wertung: 91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre: Rollenspiel
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Namco Bandai
Wertung: 89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher: Atari
Wertung: 87

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

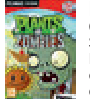
Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--





Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

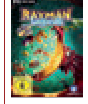


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



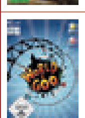
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 13/12
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der ihr die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigt.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

+ Max Payne 2 — Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil

Publisher:	2K Games
Wertung:	90

Batman: Arkham Origins – Initiation

Wer von *Initiation* eine spannende Fortsetzung der *Batman*-Story erwartet, der wird bitter enttäuscht: Die kleine Download-Erweiterung lässt das Hauptspiel unangetastet und liefert stattdessen nur zwei neue Skins und vier Karten für den Herausforderungsmodus. Immerhin sind die Umgebungen neu: *Initiation* spielt lange vor *Arkham Origins* und zeigt einen jungen Bruce Wayne, der sich in einem asiatischen Bergkloster mehreren Prüfungen unterzieht. Jede der Challenge-Maps wird von einer kurzen Cutscene eingeleitet, in der Wayne sich von seinem Ninja-Lehrmeister Kirigi runterputzen lässt. Zwar sind die Dialoge immerhin auf Deutsch, doch Einblicke in Waynes Ausbildung oder sein Innenleben liefern sie nicht – sehr schade! Stattdessen muss der Spieler nur eine Reihe von Kämpfen absolvieren, in denen Wayne sich gegen Unmengen feindlicher Ninjas zur Wehr setzen muss. Seine Batman-Ausrüstung fehlt hier natürlich, stattdessen nutzt Wayne Shuriken und Fußangeln, um den altbekannten Gegnern das Leben schwer zu machen. Zwischen den toll animierten Kämpfen muss Wayne auch zwei winzigkurze Schleichaufträge meistern – da er hier beispielsweise noch kein Batcape zum Gleiten hat, muss er vorsichtiger vorgehen als später im Hauptspiel.

Alles in allem ist *Initiation* eine Enttäuschung: Story-Fans bekommen wenig geboten, die Herausforderungskarten eignen sich höchstens für Highscore-Jäger. Mit vier Maps, die man in einer Stunde locker durchgeprügelt hat, bietet der DLC auch zu wenig Umfang. Wer *Initiation* einzeln kaufen will, muss dafür sieben Euro hinblättern. Alternativ kann man sich den *Batman: Arkham Origins Season Pass* für teure 19 Euro zulegen, darin ist *Initiation* bereits enthalten.



In den Kämpfen gegen vermummte Ninjas nutzt Bruce Wayne lediglich zwei Gadgets.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!

Goodbye Deponia
Getestet in Ausgabe: 11/13
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Vorher unbedingt Teil 1 und 2 spielen!

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Chaos auf Deponia — Getestet in Ausgabe: 11/12
Der zweite Akt bietet eine höhere Gag-Dichte als der Serienbeginn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Deponia — Getestet in Ausgabe: 02/12
Das offene Ende des Debütspiels ergibt ohne die Nachfolger keinen Sinn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	84

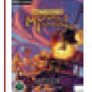
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comicgrafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

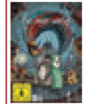
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85



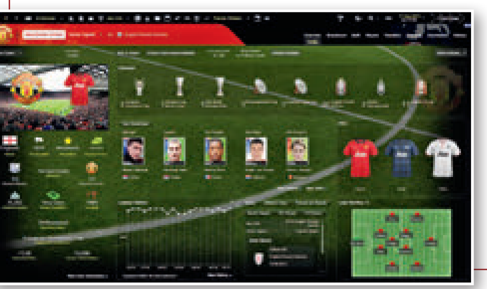


Peter empfiehlt

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Sega
Wertung:	-

Football Manager 2014
Getestet in Ausgabe: -

Wer nach der beschämenden *Legacy Edition* (siehe Einkaufsführer in Ausgabe 12/13) endgültig mit Electronic Arts' *Fußball Manager*-Serie abgeschlossen hat, der findet auch dieses Jahr im *Football Manager* eine bessere Alternative. Darin konzentriert ihr euch auf Training, Aufstellung, Taktik und Transfers – Aufgaben wie Stadienausbau oder Sponsorenverhandlungen spielen nur eine untergeordnete Rolle. Um es mit Alfred Preißlers Worten zu sagen: „Entscheidend is aufm Platz." Und hier trumpft der *Football Manager* auch in der 2014-Version groß auf: Spielzüge wirken realistisch, Taktikvorgaben werden auf nachvollziehbare Weise umgesetzt und die in 2D oder 3D dargestellten Partien sind trotz lediglich zweckmäßiger Optik spannend bis zur letzten Minute. Dazu gibt es ein dickes Lizenzpaket mit etlichen spielbaren Ligen, so obskur sie auch sein mögen. Der in Deutschland nur als Import erhältliche *Football Manager 2014* verfügt zudem über eine vorbildliche Mod-Unterstützung, dank der ihr spielend leicht Spielerfotos, Wappen oder die aus Lizenzgründen verfremdete deutsche Nationalmannschaft mit ihren Originalnamen einbaut. Eine Übersicht inklusive einer von Fans erstellten deutschen Übersetzung der hervorragenden Manager-Simulation gibt es unter der Adresse www.meistertrainerforum.de.



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

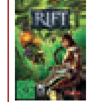


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

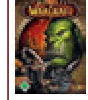
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Qualitäten statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürft ihr euch in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

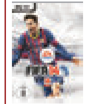


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

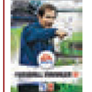
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



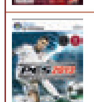
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

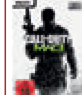
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



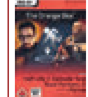
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons *Opposing Fronts* und *Tales of Valor* bieten dagegen zu wenig.

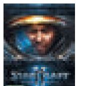
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

+ Company of Heroes 2 Getestet in Ausgabe: 07/13
Der Nachfolger versetzt Spieler ins Schneegestöber an der Ostfront.

Publisher:	Sega
Wertung:	88

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

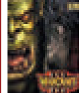


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

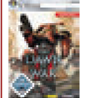


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

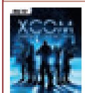
+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügt ihr mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel gegen Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

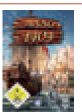
Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

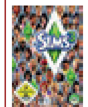


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Torsten empfiehlt

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Civilization 4: Colonization
Getestet in Ausgabe: 11/08

Einer meiner persönlichen Favoriten der letzten fünf Jahre ist das Remake von *Colonization* (1994) auf Basis der *Civilization 4*-Engine. Lasst euch vom Alter nicht beeindrucken, hinter diesem Titel verbirgt sich eine echte Perle für kleines Geld! Mit einem winzigen Schiff landen wir im Jahre des Herrn 1492 nach einer langen und gefährlichen Fahrt an den Gestaden eines unbekannten Kontinents. Unser Job ist es, Siedlungen zu gründen, einen Warenkreislauf zu etablieren und mit der Heimat Handel zu treiben. Aufgrund der politischen und religiösen Situation in der alten Welt strömen immer mehr Menschen in unsere Kolonie, denen wir Berufe zuweisen. Wir treiben Handel mit Indianern und anderen europäischen Mächten oder führen Krieg gegen sie. Wenn wir ein starkes Militär aufgebaut haben und unsere Siedler genügend Freiheitswillen besitzen, bieten wir der Krone die Stirn und erklären unsere Unabhängigkeit vom Mutterland. *Colonization* hat selbst über all die Jahre nichts von seinem Anspruch und seinem Charme verloren, noch immer gehört dieser Titel aus der Feder des Altmeisters Sid Meier zu den Klassikern der Rundenstrategie. Das Konzept des Originals wurde praktisch unverändert übernommen, das Spiel ist fordernd und immer wieder abwechslungsreich. Auf Steam ist der Titel mit 20 Euro allerdings unverschämt teuer, wenn auch jeden Cent wert – auf dem Grabbeltisch oder bei www.greenpepper.de gibt es das Spiel auch für sieben Euro!

Battlefield 4: China Rising

Der erste Mehrspieler-DLC zum neuen Shooter-Kracher von Dice versorgt Fans von *Battlefield 4* mit zusätzlichem Spielmaterial. Thematisch passend orientieren sich die vier neuen Karten an verschiedenen Landschaften Chinas. Ob lang gezogene Täler in „Drachenpass", ein überwachsenes Höhlensystem in „Guilin-Gipfel", eine weitreichende Wüstenlandschaft in „Seidenstraße" oder ein Bergtal mitsamt Wetterstation in „Altai-Gebirge", die Schlacht tobt auch hier weiter. Neben den neuen Karten liefert Dice den Spielern gleich noch den aus dem *Battlefield 3*-DLC *End Game* bekannten Spielmodus Luftüberlegenheit, diesmal sogar mit Helikoptern. Natürlich dürfen auch neue Fahrzeuge nicht fehlen, deshalb könnt ihr in *China Rising* endlich wieder per Dirtbike durch die Gegend heizen oder dem Gegner von oben mit dem neuen Bomber den Tag vermiesen. Wer lieber Nachschub an Feuerwaffen hat, wird in dieser Erweiterung auch bedient. Für jede Klasse gibt es einen neuen Schießprügel, den ihr freischalten könnt, und für Aufklärung oder Zerstörung aus der Luft sorgen das neue SUAV für den Aufklärer und das UCAV für den Versorger. Alles in allem sind drei der vier Karten eher für Spieler geeignet, die sich gerne in Fahrzeugen mit dem Gegner messen, Infanteristen finden nur auf „Guilin-Gipfel" wirklich Deckung vor herabregnenden Explosivgeschossen. Wer jedoch auf neue, bombastisch inszenierte Levolution-Momente hofft, wird hier enttäuscht. Die fehlen auf den neuen Karten nämlich größtenteils. Der DLC schlägt für Nicht-Premiumkunden mit 15 Euro zu Buche, liefert aber genug neue Inhalte, um diese Investition wert zu sein. Fazit: Eine klare Kaufempfehlung für *Battlefield*-Fans.



Nichts für Panzer-Hasser. Im neuen DLC zu *Battlefield 4* ist man zu Fuß nicht gut unterwegs.

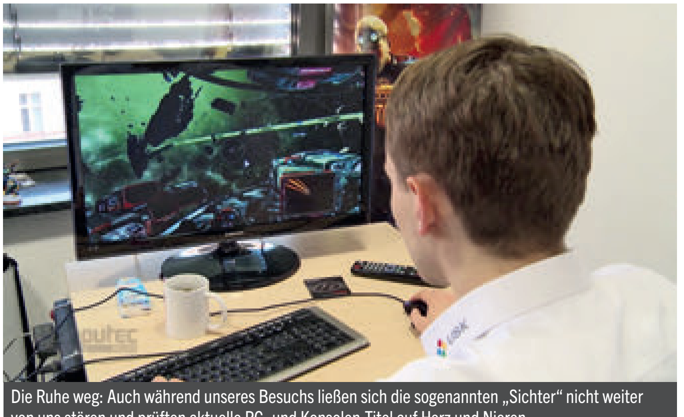


Hinter den Kulissen der USK

Von: Mháire Stritter

Der Jugendschutz spielt in Deutschland bei Computer-Spielen eine wichtige Rolle. Wir haben uns bei der USK das Verfahren zeigen lassen.

Von außen wirkt der Sitz der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle oder USK unscheinbar und reiht sich mit dem Klingelschild zwischen Handelsvertretungen einiger osteuropäischer Länder ein – sobald man aus dem Fahrstuhl steigt, fühlt man sich aber direkt wie in einer Spieleredaktion. Lebensgroße Ikonen wie Lara Croft stehen als Deko in den Ecken, an den Wänden hängen Plakate und Artworks zu aktuellen Titeln oder Klassikern. Angesichts des Sichterraumes, in dem tatsächlich gezockt wird, kann man schon mal neidisch werden und sich auch für die Redaktion Sitzsäcke und ein Kuschelsofa wünschen. Am schwersten aber konnten wir uns bei unserem Besuch zum Tag der offenen Tür vom Archiv losreißen. Seit 1994 sammelt die USK alle Einreichungen – und auch wenn von den neueren Titeln nur ein Teil vor Ort untergebracht werden kann, reihen sich gleich mehrere Regale voll mit Meilensteinen der Spielegeschichte aneinander. In einigen der Schachteln klappern noch die Disketten, wenn man sie zwischen *Doom* und *Day of the Tentacle* hervorzieht. Von Aktenmief und verbiesterten Zensurgurus keine Spur, aber immerhin soll der Öffentlichkeit auch ein positiver Eindruck vermittelt werden – gegen den man sich auch tatsächlich nur schwer wehren kann.



Die Ruhe weg: Auch während unseres Besuchs ließen sich die sogenannten „Sichter“ nicht weiter von uns stören und prüften aktuelle PC- und Konsolen-Titel auf Herz und Nieren.

Wer spielt das eigentlich alles?

Gerade bei den Sichtern kommt der Drang auf, sich dazuzuhocken. Wer über 18 ist, sich mit PC- und Videospielen auskennt und im Raum Berlin wohnt, kann hier ehrenamtlich Spiele zocken, die meist erst ein gutes Stück später auf den Markt kommen. Das bedeutet in diesem Fall aber, wirklich alles durchzuspielen, alle Ecken zu erkunden und alle möglichen Lösungen durchzuarbeiten und vor allem auszutesten, wie fies Spieler oder Spiel dabei werden können. Da das nicht bei jedem Spiel ein Genuss ist, dürfen die Sichter auch Wunschlisten erstellen. Ein Whiteboard verrät, dass das Team derzeit mit Sichtern beider Geschlechter besetzt ist und dass ein Mitglied extrem auf Japan-RPGs steht, während andere sich *Metal Gear Solid*, Adventures oder Space-Sims vorgemerkt haben. Eine zweite, kleinere Liste deutet darauf hin, dass hier auf Metacritic-Werte gewettet wird. Die Stimmung ist generell entspannt, auch im Beisein neugieriger Gamer und Journalisten, die beim Sichten von *X Rebirth* über die Schulter schauen.

Selbstkontrolle statt Zensur

Die USK ist zwar seit 2003 eine Pflichtstation für alle Publisher, die ihre Spiele in Deutschland veröffentlichen wollen, die Einrichtung selber ist aber eine GmbH mit Anteilseignern aus der Spielebranche. Ihr aktueller Stellenwert ist ebenfalls der Branche zuzuschreiben, die zunächst rein freiwillige Kennzeichnung wurde von der Industrie als hilfreich angesehen und immer stärker in Anspruch genommen, bis sie infolge des politischen Drucks

INTERNATIONALE BEWERTUNGSSYSTEME

PEGI – Die Pan European Game Information wird inzwischen von 30 europäischen Staaten anerkannt. Wie im System der USK gibt es Empfehlungen ab 12, 16 und ein 18er-Siegel, bei den Spielen für Kindern wird aber statt 0 und 6 mit einem Alter von 3 und 7 Jahren gearbeitet. Die Bewertung wird hier zwischen zwei Organisationen aufgeteilt, die NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media) mit Sitz in den Niederlanden bewertet Titel, die aller Voraussicht nach unter die Kategorien 3 und 7 fallen, der britische VSC (Video Standards Council) nimmt sich aller anderen Spiele an. Da hier die unterschiedlichen Befindlichkeiten von verschiedensten Nationen beachtet werden müssen, gibt PEGI auch Inhaltswarnungen mit an; ob es sich nun um Gewaltdarstellung, sexuelle Inhalte oder die Thematisierung von Drogenmissbrauch handelt, lässt sich an kleinen Piktogrammen ablesen. Der Schwemme von Online-Casual-Games tritt das System mit dem Siegel PEGI OK entgegen, das Spiele ohne bedenkliche Inhalte auf den ersten Blick kennzeichnen soll. Vorgeschrieben ist die PEGI-Bewertung nur in acht der beteiligten Staaten, und da teilweise auch nicht exakt in derselben Form oder nur in bestimmten Bereichen – so muss die PEGI-Einstufung in Österreich nur bei Verkäufen in Wien und Kärnten zwingend angegeben werden. Überall sonst bleibt die Empfehlung eben nur das: eine Empfehlung.

ESRB – Das Entertainment Software Rating Board mit Sitz in New York ist für die Bewertung von Spielen in den USA und Kanada zuständig. Anders als PEGI und USK, die eine große Zahl als Altersempfehlung abdrucken, arbeitet das System hier mit Buchstabenkürzeln für die passende Zielgruppe: EC für early childhood, also kleine Kinder, E für everyone, also praktisch jeden, T für Teen usw. Die Spiele werden hier von Publishern mit Videoaufnahmen präsentiert und in einem Fragebogen die nötigen Daten angegeben. Die auf dieser Basis vergebenen Wertungen werden stichprobenartig nach Erscheinen des Spiels überprüft – aber auch wenn es saftige Strafen bis hin zu einem Rückruf für falsche Angaben gibt, ist die ESRB-Wertung nicht rechtlich bindend und niemand kann einen Händler belangen, der ein mit M für mature – also erwachsen – bewertetes Spiel auch an jüngere Kunden verkauft.

ACB, **DJCTQ**, **ESRA**, **MEKU**, **OFLC** und mehr – PEGI und ESRB sind nur die bekanntesten internationalen Organisationen für die Altersempfehlungen für Videospiele. Viele Staaten, von Australien bis Russland, haben ihre eigenen Systeme mit unterschiedlichsten Bewertungsstandards und rechtlichen Grundlagen. So kann die ESRA (Entertainment Software Rating Association) im Iran einem Spiel unter anderem für den Verstoß gegen soziale Normen, religiöse Vorschriften und wegen Frustration (!) eine Kennzeichnung verweigern, wodurch es automatisch illegal (!) wird. In Australien dürfen Spiele, die vom ACB (Australian Classification Board) eine Kennzeichnung verweigert bekommen, unter Androhung von Strafe nicht mehr verkauft werden. Das erste Spiel, das so aus dem Markt ausgeschlossen wurde, war *Saints Row 4* im Sommer 2013 – ein Action-Adventure, das in Deutschland ab 18 Jahren verkauft werden darf.



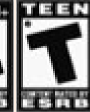




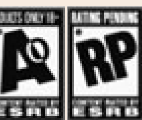












nach dem Amoklauf in Erfurt 2002 und dem unverwüstlichen Killerspiel-Vorwurf vorgeschrieben wurde und mehr oder minder als Schutzsiegel verwendet wird. Denn hat ein Spiel erst mal eine USK-Wertung erhalten, kann es nicht mehr auf dem Index landen. Gerade diese Schutzfunktion der Bewertung steht immer mal wieder im Fokus von Politikern und anderweitigen Jugendschützern, denen die Urteile zu lasch ausfallen.

Will ein Publisher also ein PC- oder Konsolen-Spiel auf dem deutschen Markt herausbringen, muss er ein USK-Siegel beantragen. Ohne die Bewertung droht die Gefahr der Indizierung – und wird diese ausgesprochen, darf der Titel nicht mehr beworben werden und weder in Läden in der Auslage noch bei Online-Händlern offen angeboten werden.

Wer also besser nicht auf den deutschen Markt verzichtet, stellt bei der USK einen Antrag auf Bewertung; wenn man spät dran ist, kann ein Eilverfahren sogar in sieben Tagen abgewickelt werden. Die Voraussetzung ist dabei natürlich, dass das Spiel schon inhaltsgleich mit der fertigen Version ist. Ist die Version noch zu verbuggt, um sie überhaupt vollständig zu spielen, kann das Verfahren noch nicht anlaufen.

Alle Top-Titel müssen natürlich unter die Lupe genommen werden, aber Ponyhof-Simulatoren oder der tausendste *Bejeweled*-Klon werden schon mal schneller durchgewunken, ohne dass jede Ecke nach blutigen Details, nackten Tatsachen oder überzogener Gewalt durchsucht wird. Auch Versionen desselben Spiels auf anderen Plattformen können, wenn sie inhaltsgleich sind, schnell abgehandelt werden und kein Sichter muss denselben Titel auf PC und auch noch auf allen Konsolen durchhecheln, um das Spiel vorführen zu können.



Felix Falk ist der Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (kurz: USK). Er plädiert im PC-Games-Interview auch für mehr Bewusstsein der Publisher für die Bedeutung ihrer Produkte.

> „Ich wünsche mir mehr Bewusstsein der Publisher“
>
> Felix Falk, Geschäftsführer der USK

Wovor wird die Jugend geschützt?

Die Beurteilungen der USK beruhen auf den Traditionen und den gesetzlichen Vorgaben des Jugendschutzes in Deutschland. Während einerseits mancher behauptet, dass ein 16-Jähriger doch schon reif genug sei für die meisten ab 18 freigegebenen Inhalte, sind andere bei brutalen Szenen oder sexuellen Inhalten schockiert, dass so was nicht direkt auf dem Index landet. Fakt ist, dass die USK keine pädagogischen Urteile fällt. Es geht nicht darum, mit dem mahnenden Zeigefinger Geschmacklosigkeiten abzuschmettern und die Branche zu ‚erziehen'. Es geht ausschließlich darum, ob ein Kind oder ein Jugendlicher durch ein Spiel negativ beeinflusst werden kann. Ob ein Sechsjähriger zum Beispiel von einem Titel Albträume bekommen kann, ob die Nerven überreizt werden, weil es keine Ruhepausen gibt, und ob die Inhalte tatsächlich so schockierend sind, dass sie die gesunde emotionale Entwicklung eines Jugendlichen stark beeinflussen

UMSTRITTENE ENTSCHEIDUNGEN

Die Angst vor dem Einfluss von ‚Killerspielen' stirbt nicht aus. Und auch in letzter Zeit standen die Entscheidungen der USK immer wieder in der Kritik: Sie würden zu niedrig ausfallen. Oder sie würden unter dem Druck des Marktes entstehen – wer will schon einen Millionenseller in Deutschland aus den Regalen nehmen? Wichtig ist bei diesen Entscheidungen aber nicht nur, wie die Gewalt dargestellt wird, sondern auch, wie der Rest des Gameplays aussieht. Atempausen im Ablauf, eine Distanz zum Geschehen oder ausreichend Abwechslung mit anderen Tätigkeiten kann schon verhindern, dass ein zu großer Einfluss auf eine jugendliche Psyche entsteht. Wir haben uns mal vier umstrittene Entscheidungen der letzten Jahre herausgesucht, um den Ursachen für die Urteile auf den Grund zu gehen.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – In *Skyrim* ist nahezu alles möglich, auch Körperteile von toten Gegnern im Gepäck mit sich herumzutragen. Darüber hinaus gibt es im fünften Teil der Reihe erstmals Tötungsanimationen, die durchaus sehr blutig daherkommen können. Während PEGI eine 18 vergeben hat und die ESRB ein „M" (also ab 17), setzte die USK ein 16er-Siegel an. Die Gründe für die Entscheidungen werden zwar nur den Publishern mitgeteilt, aber die große Anzahl an anderen Beschäftigungen und die Tatsache, dass keine der eher fragwürdigen Aktionen absolut nötiger Bestandteil der Story ist, dürften ausschlaggebend gewesen sein.

Dead Space 3 – Nachdem *Dead Space 2* sechs Mal bei der USK vorgelegt wurde und nach der Ab-18-Absegnung (mit einigen Änderungen am Multiplayer) dann sogar noch die bayerische Sozialministerin Protest einlegte und die USK als Ganzes in Frage stellte, waren die meisten über die Entscheidung zu Teil 3 überrascht. Der wurde ohne großes Federlesen in einer ungeschnittenen Version mit dem 18er-Siegel versehen. Und das, obwohl das erste Mal auch Menschen als Gegner anrücken und zerlegt werden können. Da es aber um die Auswirkung auf die Psyche von Heranwachsenden geht, könnte gerade der zuweilen bemängelte Schritt von echtem Horror hin zu Standard-Action-Kost hier für die Bewertung zuträglich gewesen sein. Shooter-Einerlei ist allgegenwärtig und hat auf medienerfahrene Personen weniger Einfluss, echter Grusel kann dagegen eine stärkere Wirkung entfalten.

Tomb Raider – Viele zeigten sich vorab erstaunt, als der Reboot von *Tomb Raider* ohne Altersfreigabe gekennzeichnet wurde. Immerhin waren alle anderen Teile der Serie mit 12 oder 16 bewertet worden. Ein etwas unglücklich geschnittener Trailer und eine ebenso unglückliche Aussage von Producer Ron Rosenberg erweckten dann den Anschein, als würde es eine Situation geben, in der Lara beinahe vergewaltigt würde – dann aber wurde hier Entwarnung gegeben, der Eindruck sei falsch und die Szene habe einen anderen Hintergrund. Warum dann also trotzdem die 18? Als das Spiel dann im Handel war, zeigten sich manche entsetzt darüber, dass die teils ziemlich brutalen Todesszenen von Lara ungeschnitten in der deutschen Version gezeigt wurden. Dabei ist aber zu beachten, dass diese Szenen keinerlei Interaktion des Spielers beinhalten, was für Gewaltdarstellung immer ein wichtiges Kriterium ist.

The Witcher 2 – Der erfolgreiche Rollenspielexport aus Polen wurde in Deutschland ab 16 freigegeben, was den einen aufgrund der vielen nackten Haut, den anderen aufgrund der vielen Gewalt nicht einleuchten wollte. Dabei wurde zuweilen der Vergleich zu *Dragon Age 2* gezogen, das zwei Monate früher erschien, ebenfalls ein düsteres Fantasy-Setting zeigte, aber das 18er-Siegel erhielt. Allerdings muss man dabei bedenken, dass in *Dragon Age 2* menschliche Gegner (und die meisten Gegner sind tatsächlich Menschen oder sehr menschenähnlich) regelrecht in ihre Einzelteile zerfallen, wenn sie getötet werden. Die Inszenierung bei *The Witcher 2* ist da im Vergleich zurückhaltend. Außerdem sind dort viele Gegner auch monströser Natur, was ebenfalls „mildernde Umstände" bedeutet.



können. Daher ist es auch wichtig, in welchem Umfeld sich Kinder und Jugendliche generell bewegen. Der Eindruck, dass immer gewalthaltigere Spiele mit einem Siegel versehen oder gar ab 16 freigegeben werden, hat auch damit zu tun, dass Jugendliche inzwischen deutlich mehr Medienkompetenz aufweisen als noch in den Neunzigern und sich generell einiges in ihrem Umgang mit Spielen verändert hat – was vor 15 Jahren noch ein Schockmoment gewesen wäre oder zu realistisch gewirkt hätte, verblasst deutlich gegenüber den heutigen Möglichkeiten, sowohl was Realismus als auch was Erreichbarkeit von Inhalten angeht.

Klare Kriterien

Dass die Entscheidung darüber, was für Jugendliche zu viel sein könnte, nicht gerade einfach ist, zeigten auch Testrunden bei unserem Besuch. Dabei konnten die Gäste selbst bei einer kurzen Vorführung die wichtigsten Aspekte eines Titels kennenlernen und danach ihr Votum abgeben. In diesem Zusammenhang wurden auch einige Gepflogenheiten der Sichter vorgestellt – da es zum Beispiel wichtig ist, ob in einer gewalthaltigen Szene der Spieler selbst eingreifen kann, wird während Cutscenes der Controller oder die Maushand gehoben, damit jeder direkt den Unterschied wahrnimmt. Ein Ego-Shooter wurde dabei vorgeführt mit allen Möglichkeiten, Gegner zu erledigen, den dafür vorgesehenen Achievements und Animationen. Am Ende entschied sich die Mehrheit in der Runde für ein 18er-Siegel, ein Teilnehmer sogar für eine Freigabe ab 16. Tatsächlich befand sich die vorgeführte Version auf dem Index. Fast noch lebhafter wurde unter den anwesenden Schulklassen diskutiert,



Entspanntes Arbeiten im gemütlichen Umfeld – so stellt sich mancher Laie vermutlich auch die Arbeit in einer Spieleredaktion vor. In beiden Fällen ist es vor allem eines: ein „richtiger" Beruf.

Wunschlisten der anderen Art: Weil sie so viele Titel durcharbeiten müssen, dürfen sich die Sichter auch ein paar Titel vormerken, die sie sich unbedingt selbst vorknöpfen wollen.

die beim Playstation-3-Titel *Der Puppenspieler* zwischen 6 und 12 schwankten, da ihnen die Cutscenes doch überraschend gruselig vorkamen. Die offizielle Kennzeichnung lautet hier „Ab 6", da in dem Spiel alle Aktionen klar Teil eines Theaters sind, was eine Art Barriere zwischen Spieler und Inhalt aufbaut.

Diese Feinheiten sind vielleicht sogar die wichtigsten Kriterien, da der deutlich überwiegende Anteil aller von der USK geprüften Titel in den Kinder- und Jugendbereich fällt. Nicht einmal 8% aller Einsendungen erhalten das Siegel mit der roten 18 für „Keine Jugendfreigabe", die nicht gekennzeichneten Spiele machen sogar unter ein Prozent aus – sicherlich auch, weil Publisher ganz klar vom Index bedrohte Produkte in Deutschland gar nicht erst zur USK geben oder freiwillig Kürzungen unterziehen.

Um überhaupt aus dem Raster der USK zu fallen und vielleicht ein Kandidat für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zu werden, muss ein Spiel zum Beispiel Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen als Selbstzweck und mit einer die Menschenwürde verachtenden Darstellung inszenieren, Kinder oder Jugendliche in sexuellen Zusammenhängen präsentieren oder aber den Krieg als solchen verherrlichen.

Kulturelle Prägung

Gerade der letzte Punkt ist ein sehr deutsches Phänomen des Jugendschutzes. In den USA wird in den Medien deutlich „lockerer" mit Gewaltdarstellung und Krieg umgegangen, dafür sind die Grenzen bei erotischen Inhalten deutlich enger gesteckt. Kurioserweise haben die Briten im Gegenzug ein Problem mit expliziter Sprache und in Griechenland ist jede Form von Glücksspiel ein No-Go.

Jede Nation hat dabei ihre eigenen Traditionen und Gründe für die Entscheidungen, Deutschland ist aber das Land mit den klarsten Strukturen und Vorgaben für den Jugendschutz in Spielen. Auch wird der Jugendschutz mehrfach schon im Grundgesetz hervorgehoben und in Paragraph 5 wird das Recht zur freien Meinungsäußerung dahingehend eingeschränkt, dass der Schutz der Jugend vorgeht. Deswegen müssen auch erwachsene Gamer mit USK-Siegeln auf ihren Packungen und etwas mühseligeren Einkäufen indizierter Titel leben.

Die Zukunft

Da immer mehr Spiele ausschließlich online oder als Apps auf Tablets und Smartphones verbreitet werden, gibt es auch immer größere Grauzonen, die den Jugendschutz nicht gerade einfacher machen. Die Gesetzesgrundlage für die USK sollte in der Hinsicht angepasst werden, aber der Markt entwickelt sich schneller als die legale Nacharbeit hinterherkommen kann.

Davon abgesehen wünscht sich der USK-Geschäftsführer Felix Falk im Interview auch mehr Bewusstsein der Publisher für den Stellenwert ihrer Produkte. In den letzten Jahren hat zum Beispiel Bethesda Softworks nach dem Erwerb der Rechte an alten Id-Software-Titeln Klassiker wie *Doom* vom Index nehmen und neu prüfen lassen.

Viele der alten Schätze im Retro-Regal der USK könnten vielleicht auch endlich ihren Platz als Meilensteine der Gaming-Geschichte einnehmen und nicht länger aus Angst vor rechtlichen Maßnahmen in den Medien totgeschwiegen werden, wenn sich die Rechteinhaber hier dazu entschließen könnten, einen dementsprechenden Antrag zu stellen. Denn dass die ‚Killerspiele' von damals heute nicht mehr als jugendgefährdend eingestuft würden, sondern endlich offen für Gamer zugänglich wären, ist in der Regel klar abzusehen. ❑

DAS PRÜFVERFAHREN

1. Ein Publisher reicht das Spiel mit einem Antrag auf Bewertung bei der USK ein.
2. Die USK benennt Sichter, die das Spiel auf jugendgefährdende Inhalte prüfen. Die Sichter müssen eine gute Kenntnis der Branche mitbringen und erhalten eine Schulung, wie sie relevante Inhalte erkennen, zusammenstellen und präsentieren.
3. Der zuständige Sichter präsentiert die Spielinhalte einem Gremium von Jugendschutzexperten. Außerdem legt er einen genauen Bericht über die Spielinhalte vor. Die Sachverständigen werden von den Bundesländern gestellt. Aus dem Pool von über 50 Experten werden jeweils 4 ausgewählt.
4. Auf Basis der Vorführung sprechen die Jugendschutzexperten eine Empfehlung aus.
5. Der ebenfalls anwesende ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde (OLJB) des für die Kennzeichnung von Videospielen federführenden Bundeslandes Nordrhein-Westfalen kann die Empfehlung annehmen oder ein Veto einlegen, auf das hin ein Publisher eine neue Prüfung beantragen müsste.
6. Die Kennzeichnung wird durch die OLJB offiziell gemacht.
7. Im Falle einer Verweigerung der Kennzeichnung kann die USK, sofern extrem jugendgefährdende oder gar strafrechtlich bedenkliche Inhalte gefunden wurden, die BPjM informieren. Erst die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kann nach einer weiteren Prüfung eine Indizierung aussprechen. Eine Beschlagnahmung kann sogar erst durch ein Gericht angeordnet werden, wenn strafrechtlich relevante Inhalte vorliegen.



Seit **X-COM: Enemy Unknown** im Jahr 2012 ist das Genre Rundenstrategie wieder extrem angesagt. Dieser Trend hat etliche Studios ermutigt, derart anspruchsvolle Titel wieder ins Programm aufzunehmen.

Das Comeback der Rundenstrategie

Von: Sebastian Weber

Jahrelang kaum beachtet, sind Rundenstrategie-spiele wieder in aller Munde. Eine Bestandsaufnahme.

Ältere Semester erinnern sich bestimmt noch an die Zeiten, in denen Rundenstrategiespiele groß waren. Zeiten, in denen Spiele wie *Civilization* (1991), *Battle Isle* (1991), *Master of Orion* (1993), *Jagged Alliance* (1994), *Ufo: Enemy Unknown* (1994) – der Urvater von *X-COM* – oder *Heroes of Might & Magic* (1995) die Freizeit der Strategie-Fans bestimmten. Spiele, bei denen Stunde um Stunde verging und man jeden Zug seiner Einheiten wohl überlegte, die potenziellen Konsequenzen abwägte und sich ein Loch ins Knie ärgerte, wenn die mühsam ausgetüftelte Taktik doch in die Hose ging.

Strategie für Ausdauernde

Doch was machte und macht die Faszination von Rundenstrategiespielen aus? Der Reiz von Titeln wie *X-COM*, *Civilization* und Co. liegt sicherlich in ihrer Gemächlichkeit begründet. Echtzeitstrategiespiele basieren in der Regel auf Taktik und Schnelligkeit, setzen den Spieler unter Druck, in jedem Augenblick rasch auf eine Situation zu reagieren. So kann es passieren, dass eine Partie oder Mission innerhalb von wenigen Minuten scheitert, weil sich im Vorgehen des Spielers zuvor ein kleiner Fehler eingeschlichen hat oder er zu langsam oder falsch auf eine Aktion des Gegners reagiert hat. Rundenstrategie dagegen lässt dem Spieler alle Zeit der Welt. Wie beim Klassiker Schach kann jeder Zug wohl überlegt, die Konsequenzen – auch die langfristigen – im Kopf durchgespielt werden, sodass der Spieler die für sich richtige Entscheidung trifft.

Auch Publisher EuroVideo, der zusammen mit Entwickler Triumph Studios an *Age of Wonders 3* arbeitet, sieht darin die große Stärke von Rundenstrategiespielen und den Grund für ihren Erfolg, wie uns PR-Manager Florian Emmerich bestätigt: „Bei Rundenstrategie fange ich [...] ganz klein an und entdecke und expandiere immer weiter, viele Stunden lang. Ich kann aber auch einfach zu Bett gehen und mir überlegen, wie ich die eine Stadt morgen einnehme, welche Zauber oder Technologien ich am besten erforsche etc. Um es kurz zu machen: der große Tiefgang und der Punkt, dass es wirkliches, strategisches Vorgehen verlangt [macht Rundenstrategiespiele aus]. Bei einem Rundenstrategiespiel kann man in der Regel mal ein paar Schlachten verlieren, ohne dass der Krieg entschieden ist."

Diese Gemächlichkeit, der brettspielhafte Charakter sowie der Fokus auf Strategie, die den Spieler stunden- und tagelang fordert, machte das Genre der Rundenstrategie über die Jahre erfolgreich und beliebt. Die ersten Titel erschienen schon in den 1970er-Jahren und erinnerten damals tatsächlich stark an Brettspiele, wie etwa *Risiko*. Dafür entwickelte sich genau aufgrund dieser Eigenheit eine einfache Form des Mehrspielermodus. Einige Titel ließen es zu, dass man seinem Gegner per Post oder später E-Mail seinen Zug übermittelt, dieser ihn in seiner Version der Partie eingab, um wiederum selbst seinen nächsten Schritt zu überlegen. So konnten

RUNDENSTRATEGIESPIELE FRÜHER UND HEUTE – EIN VERGLEICH

Wie haben sich Rundenstrategiespiele in den letzten 20 Jahren entwickelt? Wir wagen den Vergleich anhand von X-COM.

Dass sich Rundenstrategiespiele von heute grafisch deutlich von ihren Vorgängern aus den zum Beispiel 1990er-Jahren unterscheiden, ist naheliegend. Der einzige hervorzuhebende Unterschied hier: Die Macher von Strategiespielen haben es inzwischen verstanden, wie sie das Geschehen auf dem Bildschirm mitreißend inszenieren. Während früher alles recht steril und zweckdienlich wirkte, setzen heute gut platzierte Kameraperspektiven und kurze Zwischensequenzen alles actionreich in Szene. Doch auch spielerisch hat sich einiges getan. Vor allem auf die Benutzerfreundlichkeit und die Zugänglichkeit der Spiele achten die Entwickler heute mehr als damals. Spielmenüs zum Beispiel wirken heute deutlich aufgeräumter und übersichtlicher (B) als früher, auch wenn sie im Grunde die gleichen Funktionalitäten bieten. Gerade das Beispiel *Ufo* zeigt, wie viele Knöpfe und Symbole der Spieler im Blick haben musste, um seine Soldaten zu steuern (B). Viele Informationen zeigt *X-COM* heute auf den ersten Blick (C). Ein Schild etwa verdeutlicht, ob ein Soldat sich in Deckung befindet oder nicht. Etwas, das der Spieler in *Ufo* nicht ohne Weiteres erkennen konnte. Ebenso zeigt *X-COM* bei jeder Aktion des Spielers, welche Folgen zu erwarten sind – etwa der angerichtete Schaden einer Granate oder eines Schusses, inklusive Trefferwahrscheinlichkeit.
Auch die Reduzierung der Soldatenzahl unter dem Kommando des Spielers vereinfacht Neulingen ein wenig den Einstieg. Während *Ufo* die Möglichkeit bot, über den gesamten virtuellen Globus Basen zu errichten und Kämpfer zu stationieren, um diese fix gegen Aliens in den Kampf zu schicken, limitiert *X-COM* dies auf eine Basis und vier Haudegen im Einsatz (A). Dies hat zwar den Nachteil, dass der Spieler kein Allmachtsgefühl einer weltweit agierenden, schlagkräftigen Truppe erhält, bringt aber gleichzeitig den Vorteil mit sich, dass man sich als Kommandant der Pixelmännchen mehr um diese sorgt, da ein Verlust schwerer zu verkraften ist als früher. Strategischeres Vorgehen ist die Folge, sodass moderne Rundenstrategiespiele zwar einsteigerfreundlicher, nicht aber weichgespülter sind.



Ufo: Enemy Unknown (1994)



X-COM: Enemy Unknown (2012)

die Spieler – etwas zeitaufwendig – gegeneinander antreten. Die wohl bekanntesten, oben genannten Vertreter erschienen jedoch erst in den 1990er-Jahren, einem Zeitraum, als der ärgste Konkurrent seinen Siegeszug begann.

Der Niedergang

Denn als 1992 Westwood sein Echtzeitstrategiespiel *Dune 2* veröffentlichte, begann der „Niedergang" der Rundenstrategie. Obwohl es schon vor *Dune 2* grundsätzlich Echtzeitstrategiespiele gegeben hatte, schaffte es erst Westwood, das Genre dermaßen gut umzusetzen, dass spätere Spiele wie *Warcraft* (1994) oder *Command & Conquer* (1995) Millionen von Spielern begeisterten. Es wurde von der nächsten Evolutionsstufe der Strategiespiele gesprochen, Rundenstrategietitel dagegen fristeten nur noch ein Nischendasein, große Publisher ließen bis auf wenige Ausnahmen lieber die Finger davon, neue Spiele zu entwickeln. Es erschienen zwar immer wieder Rundenstrategiespiele, doch die Erfolge blieben aus. Lediglich große Reihen wie *Civilization* oder *Heroes of Might & Magic* sicherten sich ihre Popularität, die meisten anderen Titel programmierten kleinere Studios und Indie-Entwickler.

Doch auch der Siegeszug der Echtzeitstrategiespiele hielt nicht ewig an. Heute sind große Marken wie *Command & Conquer,* dessen bisher letzter vollwertiger Titel *Command & Conquer 4: Tiberian Twilight* (2010) war, in den Schubladen der Publisher verschwunden, da die erwarteten Verkäufe in den meisten Fällen nicht mehr befriedigend hoch ausfallen.

Die vermeintliche Abkehr vom Strategie-Genre führte sogar so weit, dass Publisher Take Two im Jahr 2010 zwar ein neues *X-COM* ankündigte, also einen Ableger von *Ufo: Enemy Unknown*. Das neue Spiel sollte jedoch ein Ego-Shooter werden, kein Rundenstrategiespiel. „Strategiespiele sind einfach nicht mehr zeitgemäß", gab Take-Two-Manager Christoph Hartmann seinerzeit als Begründung an.

Eine Fehleinschätzung, wie sich zeigen sollte. Die Fans der Reihe rannten dem Publisher mit Beschwerden die Türe ein, sodass tatsächlich ein Rundenstrategie-Nachfolger erschien. *X-COM: Enemy Unknown* hievte das altbekannte und beliebte Gameplay von *Ufo* neben dem PC auch auf



X-COM: Enemy Within
Das Mitte November als DLC erschienene Add-on zu *X-COM: Enemy Unknown* erweitert das Hauptspiel um jede Menge neue Inhalte, hält aber am bewährten, süchtig machenden Gameplay fest. Absolut empfehlenswert, aber nur mit dem Hauptspiel nutzbar!



Battle Worlds: Kronos
Über Kickstarter finanziert, hat der deutsche Entwickler King Art Games einen geistigen Nachfolger zu *Battle Isle* verwirklicht, der Mitte November erschien. Taktisch anspruchsvolle Rundenstrategie mit hohem Frustpotenzial für Ungeduldige!

VORSCHAU AUF DAS JAHR 2014

Dass die Spieler das Genre Rundenstrategie wieder mögen, das zeigt ein Blick in die Zukunft, denn für das kommende Jahr sind einige Vertreter angekündigt. Wir stellen euch drei vor.

Age of Wonders 3: Anfang 2013 kündigte der niederländische Entwickler Triumph Studios (*Overlord*) nach zehn Jahren Pause einen neuen Teil seiner *Age of Wonders*-Reihe an. Der Spielverlauf ist vergleichbar mit der *Heroes of Might & Magic*-Serie und lässt den Spieler auf einer Taktik-Karte seine Züge planen, Kämpfe werden auf einem schachähnlichen Areal ausgefochten. *Age of Wonders 3* soll im ersten Quartal 2014 erscheinen.



Galactic Civilizations 3: Das Rundenstrategiespiel von Stardock (*Sins of a Solar Empire*) verlegt das bekannte Spielprinzip der **Civilization**-Reihe ins Weltall, wo der Spieler Planeten erobert und sich mit außerirdischen Rassen herumschlägt. *Galactic Civilizations 3* wurde im Oktober 2013 angekündigt, wann es erscheint, steht noch (Achtung, Wortspiel) in den Sternen.



Jagged Alliance: Flashback: Der dänische Entwickler Full Control ließ sich sein Projekt im Mai 2013 über Kickstarter erfolgreich finanzieren. Jetzt arbeitet das Team an einem Neustart der *Jagged Alliance*-Reihe und möchte das Spiel genau so machen, wie die Teile früher waren: Rundenbasierte Kämpfe, taktisch anspruchsvoll und fordernd. Erscheinen soll das Spiel im November 2014.



die Konsolen und im Nachgang auf das iPhone und das iPad. Laut der Analyse-Webseite VGChartz verkaufte sich der Titel gut 1,24 Millionen Mal – kein schlechtes Ergebnis für ein „unzeitgemäßes“ Genre. Entwickelt hatte *X-COM* das Studio Firaxis Games, mit dem Publisher Take Two bereits im Jahr 2005 das Urgestein *Civilization* mit einem vierten Teil wieder hatte aufleben lassen. Dessen letzte Auskopplung *Civilization 5* erschien im Jahr 2010 und hat sich laut VGCharts bis heute rund 1,3 Millionen Mal verkauft. Der im Juli 2013 veröffentlichte DLC *Brave New World* katapultierte den Klassiker zuletzt wieder in die Verkaufscharts.

Zugänglichkeit ist Trumpf

Doch was hat den neuen Boom veranlasst? Mehrere Faktoren kommen hier zusammen. Zum einen spielte der Erfolg der *X-COM*-Neuauflage eine große Rolle, dass Rundenstrategiespiele wieder in den Fokus rückten. Die Reihe hatte sich rar gemacht, der zuvor letzte Teil war im Jahr 2001 erschienen. Die Fans waren also entsprechend ausgehungert. Doch auch die Überarbeitung des alten Spielkonzepts, ohne den Kern aus den Augen zu verlieren, hatte entsprechenden Einfluss. Der Spielverlauf wurde so angepasst, dass er abseits des PCs auch auf den Konsolen und später auf Tablets funktionierte. Zudem kalibrierte Firaxis den Schwierigkeitsgrad so, dass nicht nur Hardcore-Strategen Erfolgserlebnisse verbuchen konnten, sondern auch Neulinge. Dadurch wirkte das Genre Rundenstrategie nicht mehr abschreckend.

Aber gerade auch Crowdfunding-Plattformen wie Kickstarter, die in den letzten Jahren eine immer wichtigere Rolle bei der Finanzierung von Spieleentwicklungen einnehmen, und auch die immer größere Verbreitung von Tablet-PCs halfen bei der Rückkehr. Dies bestätigt auch Florian Emmerich von EuroVideo: „*XCom* hat [...] Tür und Tor zurück in die Herzen vieler Spieler weit aufgetreten. Vielleicht auch gerade, weil es sich rar gemacht hat. All die Fans warteten doch seit Jahren auf eine Rückkehr. Und bei *Age of Wonders 3* [siehe Kasten Vorschau auf das Jahr 2014] haben wir bislang ein ähnliches Echo. ‚Endlich‘ ist die allgemeine Stimmungslage.“

Den Einfluss von Kickstarter zeigt das Beispiel *Battle Worlds: Kronos* von King Art Games. Das Rundenstrategiespiel befand sich vor rund sieben Jahren bereits in Arbeit (siehe Interview), doch kein Publisher, dem die Entwickler ihren Titel vorstellten, wollte das Projekt unterstützen. Deshalb wandte sich King Art Games, wie viele andere Studios zuvor, im März 2013 direkt an die Spieler. Der geistige Nachfolger zum Urgestein *Battle Isle* erforderte 120.000 Dollar, nahm am Ende rund 260.000 Dollar von den spendenfreudigen „Backern“ ein und erschien im November 2013. Kickstarter ermöglicht es den Entwicklern also, auch vermeintlich angestaubte Genres wieder populär zu machen. Denn selbst wenn ein Publisher nicht daran glaubt, dass ein Projekt erfolgreich sein könnte und es abschmettert, haben die Entwickler die Möglichkeit, ihre Vision umzusetzen. Neben Kickstarter und Co. spielt aber auch die Plattform Steam eine große Rolle. Hier können kleine Entwicklerstudios, falls sie genug Budget für die Umsetzung ihres Projekts hatten, ihre Spiele auch ohne Publisher im Rücken zum Kauf anbieten und finden leicht ihr Publikum, ohne große PR- und Marketingmaschine im Hintergrund.

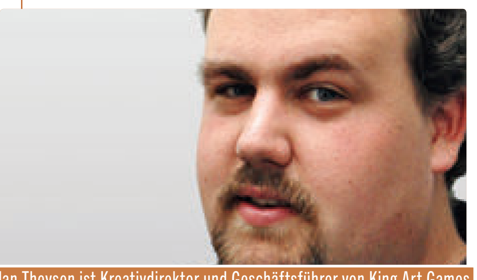


Faster than Light (FTL)
Ein Indie-Spiel, das ebenfalls über Kickstarter finanziert wurde. Mit einem Raumschiff soll der Spieler durch Weltraumsektoren vor Verfolgern flüchten. Die Züge laufen rundenbasiert ab, kommt es zum Kampf, wechselt das Spiel in einen pausierbaren Echtzeitmodus. Ein extrem forderndes Strategiespiel, das im September 2013 erschienen ist!

„Rundenstrategie bedeutet weniger Action und Adrenalin."

PC Games: King Art Games hat sich mit *Battle Worlds: Kronos* daran gewagt, ein Rundenstrategiespiel zu entwickeln. Wie kam es dazu?

Theysen: „Wir waren Fans von *Battle Isle* und anderen Rundenstrategiespielen und wunderten uns, warum es diese Art von Spielen eine Zeit lang gar nicht mehr gab. Als wir vor circa sieben Jahren mit den Arbeiten am ersten *Battle Worlds: Kronos*-Prototypen began-



Jan Theysen ist Kreativdirektor und Geschäftsführer von King Art Games

nen, gab es auf PC mit Ausnahme von *Civilization* und *Heroes of Might and Magic* so gut wie keine Rundenstrategiespiele mehr. Das war dann auch unser Problem, als es darum ging, einen Publisher für das Projekt zu finden. Niemand hatte Vergleichszahlen und keiner wusste, ob es noch einen Markt für Rundenstrategiespiele gibt. Ein paar Jahre später hat Paradox Interactive dann mehrere Rundenstrategiespiele herausgebracht und hatte damit großen Erfolg. Aber zu dem Zeitpunkt steckten wir schon mitten in der Entwicklung von *The Book of Unwritten Tales.*"

PC Games: Ihr habt *Battle Worlds: Kronos* schließlich über Kickstarter finanziert. Davon ausgehend: Gibt es Länder, in denen Rundenstrategie beliebter ist als in anderen?

Theysen: „Wir hatten ehrlich gesagt damit gerechnet, dass *Battle Worlds* ein ‚deutsches' Thema sein würde. Eines der Vorbilder ist *Battle Isle*, ein Spiel, das international nie die gleiche Bedeutung hatte wie in Deutschland. Der PC ist unsere Haupt-Plattform und nicht zuletzt sind wir ein deutsches Team. Wir waren recht überrascht, dass rund drei Viertel unserer Backer nicht aus Deutschland kommen. Die USA sind als ‚Kickstarter-Heimatland' und größter Spielemarkt der Welt auf Platz 1, gefolgt von Deutschland. Gemessen an der Einwohnerzahl ist Skandinavien sehr stark, außerdem Osteuropa. Wir haben aber auch Backer aus Australien, Neuseeland, Südamerika, Südafrika und so gut wie jedem anderen Ort der Welt."

PC Games: Was denkt ihr, was die Faszination von Rundenstrategie ausmacht?

Theysen: „Es gibt Spieler, denen es eher um Strategie und Taktik geht. Bei Echtzeitstrategiespielen läuft es bei fast jedem Spiel am Ende darauf hinaus, möglichst präzise, aber vor allem auch möglichst schnell Befehle zu geben – vor allem im E-Sport-Bereich. Rundenstrategiespieler wollen dagegen die optimalen Lösungen für Probleme finden – auch wenn es mal länger dauert. Die sorgfältige Analyse einer Situation, das Durchspielen von Möglichkeiten im Geiste – das sind Dinge, für die man nur in Rundenstrategiespielen ausreichend Zeit hat. Natürlich bedeutet das weniger Action und Adrenalin. Dafür kann man aber beobachten, wie der eigene Plan Stück für Stück Gestalt annimmt."

PC Games: Was sind eurer Meinung nach die Gründe, dass Rundenstrategie-Spiele in den vergangenen Jahren ein derartiges Comeback erfahren haben?

Theysen: „Als die Echtzeitstrategiespiele aufkamen, wurden Rundenstrategiespiele schnell als ‚die alte Art von Strategiespielen' abgetan. Man ging davon aus, den nächsten ‚Evolutionsschritt' gefunden zu haben. Aber Rundenstrategie hat eine ganz eigene Faszination, eigene Stärken! Diese Stärken wurden von vielen Spielern in den letzten Jahren neu- oder wiederentdeckt, da es plötzlich wieder mehr Rundenstrategiespiele gab. Das hatte vor allem damit zu tun, dass sich Rundenstrategiespiele aus technischen Gründen für den Browser- und Mobile-Games-Markt besonders gut eignen. Von da schwappte die Welle zurück auf den PC-Markt."

Außerdem fallen so die Gewinne für die Entwickler im besten Fall höher aus, da sie durch die Verkäufe den Erlös direkt in die eigene Tasche erwirtschaften und nichts an den für den Vertrieb sorgenden Publisher abdrücken müssen.

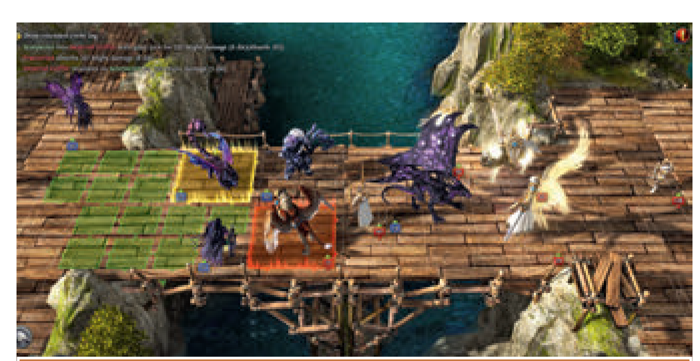
Mobil ist die Zukunft?

Smartphones und vor allem Tablet-PCs halfen dem Genre Rundenstrategie ebenfalls wieder auf die Beine. Die brettspielhafte Natur der Titel funktioniert wunderbar via Touchscreen-Bedienung. Auch hier ist *X-COM* wieder das beste Beispiel. Kurz nachdem Take Two im Jahr 2012 *X-COM: Enemy Unknown* für den PC, Xbox 360 und Playstation 3 veröffentlicht hatte, brachte der Publisher auch eine Version für Apples Mobilbetriebssystem iOS heraus. Und obwohl das Spiel dort mit einem Preis von rund 18 Euro deutlich teurer war als die meisten anderen Spiele-Apps, verkaufte sich das Rundenstrategiespiel erfolgreich und schaffte es innerhalb der ersten Woche bereits in die Top 10 der verkauften Apps. Für Strauss Zelnick, Chef von Take Two, zeigte der Erfolg nicht nur, dass Rundenstrategiespiele wieder in Mode waren, sondern auch, dass Spieler selbst auf solchen Plattformen bereit waren, etwas tiefer in die Tasche zu greifen, wenn die Qualität der Apps stimmt. *X-COM* auf dem iPad spielt sich nämlich exakt wie die PC-Fassung und muss nur ein paar Abstriche in Sachen Grafik machen. Davon abgesehen bekommen iOS-Spieler die selbe Qualität geboten wie alle anderen auch.

Auch EuroVideo sieht im wachsenden Mobilmarkt große Chancen für Rundenstrategiespiele. „[Auf Tablet-PCs] sind Rundenstrategiespiele auch wieder populär, nur die wenigsten können allerdings mit PC-Versionen mithalten. Nichtsdestotrotz machen sie die Leute auf das Genre aufmerksam. Jemand, der ein paar Runden *Civ Revolution* auf dem Tablet spielt, schaut vielleicht bei Saturn oder Media Markt genauer hin, wenn er ein *Age of Wonders 3* im Regal sieht", hofft Florian Emmerich. Eine Hoffnung, die nicht ganz unbegründet scheint, wenn man sich das potenzielle Rundenstrategie-Angebot für kommendes Jahr ansieht. Denn neben den Spielen im Kasten „Vorschau auf das Jahr 2014" sind unter anderem Titel wie *Legends of Eisenwald und Warhammer 40k: Armageddon* ebenfalls in der Mache. ❑



Civilization 5: Brave New World
Ende September erweiterte Take Two seinen Dauerbrenner *Civilization 5* mit dem Add-on *Brave New World* um neue Inhalte wie den Weltkongress und neuen Szenarios. Der Spielverlauf selbst hat sich kaum von dem seiner Vorgänger verändert und wirkt noch genauso fesselnd wie eh und je.



Heroes of Might & Magic 6: Shades of Darkness
Bereits im Mai 2013 brachte Ubisoft das Stand-alone-Add-on *Shades of Darkness* für *Heroes of Might & Magic 6* heraus, einer ebenso traditionsreichen Reihe wie *Civilization*. Auf einer Taktikkarte herrscht der Spieler über sein Reich, Kämpfe werden dann ähnlich wie ein Schachspiel ausgetragen.

Yves Guillemot, der mittlere der fünf Gründer-Brüder, lenkt den Ubisoft-Konzern als CEO und Präsident.

Nein, das ist nicht die Ubi-Firmenzentrale, sondern ein noch viel wichtigeres Gebäude: das Montreal-Studio. Hier arbeiten über 3.000 Mann an den wichtigsten Ubisoft-Spielen.

Publisher-Check: Ubisoft

Von: Sebastian Stange

Tolle Marken, weltweite Studios und ein extrem breites Spiele-Spektrum: So tickt der französische Publisher.

Es ist noch keine dreißig Jahre her, vom März 1986 ist hier die Rede, da gründeten fünf Brüder eine Spielefirma in der französischen Bretagne. Als Namen wählten sie Ubisoft. Das Unternehmen, das irgendwann drittgrößter Spielehersteller der Welt sein würde, begann mit einem bescheidenen Geschäftsmodell: Die Guillemot-Brüder begnügten sich zunächst damit, Lernsoftware und recht bald auch Computerspiele anderer Hersteller in Frankreich zu verlegen und zu vertreiben. Sie schlossen rasch Verträge mit Unternehmen wie Electronic Arts, Sierra On-Line oder MicroProse und waren damit so erfolgreich, dass sie bereits Ende der 80er begannen, eigene Entwicklerstudios zu gründen. Anfang der 90er begann Ubisoft damit, in weltweite Märkte zu expandieren – die USA, Großbritannien und Deutschland. Federführend dabei war der mittlere der fünf Brüder: Yves Guillemot. Der mittlerweile 53-Jährige entpuppte sich als Antriebskraft hinter der beispiellosen Expansion des Konzerns, der 1996 an die Börse ging und in Rekordzeit eine Vielzahl von eigenen Studios auf der ganzen Welt gründete, allen voran das riesige Montreal-Studio mit mittlerweile über 3.000 Angestellten. Auch beim Einkauf etablierter Studios und Lizenzen stellte sich Ubisoft geschickt an und konnte sich etwa die *Siedler*-Macher Blue Byte oder Cryteks *Far Cry*-Marke einverleiben. Für Yves Guillemont ging es während der Expansion Ubisofts immer nur steil bergauf. Mittlerweile ist er CEO und Präsident des Unternehmens, und



Mit dem Jump & Run *Rayman* gelang Ubisoft 1995 ein absoluter Klassiker, der dem französischen Publisher sein erstes Maskottchen bescherte. Auch die jüngsten *Rayman*-Spiele sind richtig gut!



Nur dank vieler Helfer auf der ganzen Welt, etwa das hier gezeigte Singapur-Studio, kann Ubisoft Megaprojekte wie ein jährliches *Assassin's Creed* stemmen. Viele Studios arbeiten hierfür zusammen.

UBISOFT AUF SHOPPING-TOUR

Der französische Spieleriese verleibte sich in den vergangenen Jahren zahlreiche Studios und damit verbundene Spiele-Lizenzen ein. Hier werfen wir einen kleinen Blick auf Ubisofts stattliche Einkaufsliste der letzten Jahre und wagen außerdem eine Prognose, was wir von den neu gekauften Studios in Zukunft erwarten.

Studio (Land)	Wann gekauft?	Bekannte Spiele	Und die Zukunft?
Red Storm Entertainment (USA)	August 2000	*Rainbow 6, Ghost Recon*	Trotz derzeitiger Funkstille – wir rechnen mit einem Release von *Rainbox 6: Patriots* für PC und Next-Gen-Konsolen.
Blue Byte Software (Deutschland)	Januar 2001	*Siedler-Reihe, Anno-Reihe, Battle Isle*	Ein neues Vollpreis-*Siedler* wäre fein. Zudem hoffen wir auch irgendwann auf ein neues *Battle Isle* – egal in welcher Form.
Wolfpack Studios (USA)	März 2004	*Shadowbane (MMORPG)*	Nix! Das Studio wurde 2006 geschlossen.
Reflections Interactive (Großbritannien)	August 2006	*Stuntman, Driver-Reihe*	Das Studio hilft beim Open-World-Rennspiel *The Crew* mit und beschert uns hoffentlich irgendwann ein neues *Driver*.
Sunflower/Related Designs (Deutschland)	April 2007	*Anno-Reihe*	Das Studio dürfte weiterhin bei *Anno*-Titeln mitarbeiten und keine Experimente wagen. Ein Teil des Teams arbeitet an *Heroes Online*.
Massive Entertainment (Schweden)	November 2008	*World in Conflict, Ground Control*	2014 steht *The Division* an – ein ambitionierter Mix aus Online-RPG und Koop-Shooter mit famoser Technik.
Nadeo (Frankreich)	Oktober 2009	*Trackmania, Shootmania*	Mehr vom gleichen? Oder bringt das RPG *Questmania* – bislang gibt's keine Infos außer dem Namen – endlich neue Impulse?
RedLynx (Finnland)	November 2011	*Trials-Reihe*	Mit Trials Fusion scheint gewohnt unterhaltsame Kost zu kommen. Fraglich, ob sich das Team je vom Erfolgsrezept entfernt.

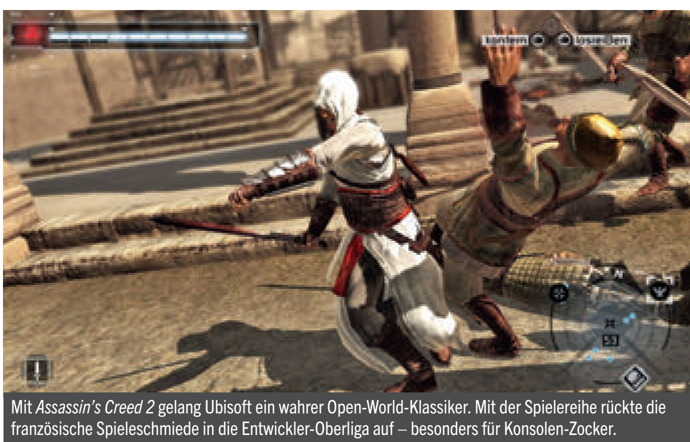
sollte mal etwas schiefgehen, bleibt den Brüdern immer noch Gameloft. Der weltgrößte Publisher für Handyspiele wurde nämlich ebenfalls von den Guillemots gegründet. Ist also alles im grünen Bereich bei Ubisoft? Nicht ganz – denn ähnlich wie bei vielen Branchen-Konkurrenten verzeichnet der Software-Riese dicke Verluste. Im ersten Geschäftshalbjahr 2013/2014 büßte Ubisoft 62,1 Millionen Euro ein – 24 Millionen mehr als im Vorjahreszeitraum. Da spielten sicherlich die Verschiebungen der Next-Gen-Titel *The Crew* sowie *Watch Dogs* hinein. Immerhin verzeichnet Ubisoft etwa fünf Prozent Umsatzwachstum und mit Anlagegütern in Höhe von 1,25 Milliarden Euro (Stand 31. März) dürfte den Publisher so schnell nichts ins Wanken bringen.

Einzigartiger First-Party-Fokus

Doch abgesehen von der französischen Herkunft – worin unterscheidet sich Ubisoft von den anderen großen Spiele-Publishern wie EA oder Activision? Ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal ist die einzigartige internationale Struktur des Unternehmens. Wie kein zweiter Spielehersteller auf der Welt setzt Ubisoft auf hauseigene Studios. 29 davon sind auf der ganzen Welt verstreut – vom riesigen Bienenstock in Montreal, wo an mehreren Blockbuster-Titeln gleichzeitig gearbeitet wird, bis hin zu kleinen Dependancen in der Ukraine oder Indien, die lediglich anderen Ubi-Projekten zuarbeiten. Ubisoft betreibt Studios in 19 Ländern und die arbeiten oftmals gemeinsam an wichtigen Megaprojekten. Das jüngste *Assassin's Creed 4: Black Flag* entstand etwa in Montreal, die Ozean-Technologie und viele Open-World-Nebenaufgaben wurden aber von Ubisofts Singapur-Studio geschaffen. Das Team nutzte den Zeitunterschied von zwölf Stunden, um dann am Code des Spiels zu schrauben, wenn in Montreal Nachtruhe herrschte. Gleichzeitig bekam das Schanghai-Studio wiederum Unterstützung vom Ubi-Team im chinesischen Chengdu. Weitere Helfer bei *Black Flag*: Ubisoft Sofia (Render-Trailer) und Ubisoft Annecy (Mehrspielermodus). Wir stellen also fest: Ubisoft macht am liebsten alles selbst und scheut nicht davor zurück, Studios zu gründen, deren einzige Aufgabe das Beisteuern von Features, Modi und speziellen Spielbestandteilen ist. Obendrein gibt es noch zahlreiche Ubi-Tochterfirmen, die sich abseits von Spielen mit Special Effects, Render-Grafiken oder Musik und Audio-Technologie beschäftigen. Wir sind gespannt, wie sich diese Struktur langfristig entwickelt. Bleiben die kleineren Ubi-Studios ihrer Rolle treu oder werden sie mit der Zeit erwachsen und machen irgendwann ihre eigenen Spiele?

Viel Mut für Experimente

Auch abseits seiner einzigartigen Struktur ist der Ubisoft-Konzern ein recht eigenwilliges Unternehmen, das sehr experimentierfreudig und teils auch wunderlich wirkt. Nehmen wir etwa die Auftritte auf der Spielemesse E3. Seit 2007 nimmt Ubisoft an der großen PR-Schlacht der E3-Pressekonferenzen teil, bei denen sich die Gaming-Platzhirsche Sony, Nintendo, Microsoft und EA darin überbieten, Neuankündigungen so mitreißend wie möglich zu inszenieren. Was für Ubisoft als recht nüchterne Spiele-Präsentation begann, machte eine recht wilde Entwicklung durch. Immer wieder belächelten wir Ubis E3-Pressekonferenzen. Mal aufgrund der holprigen Moderation durch den Schauspieler Joel McHale, dessen Gags für betretenes Schweigen sorgten, mal wegen Moderator Aaron „Mr. Koffein" Priceman, dessen aufgedrehte Art ebenfalls für betretenes Schweigen sorgte. Auch die Idee, ein Lasertag-Spielzeug vorzustellen und live im Publikum zu präsentieren, erwies sich als absoluter Fehlgriff. Weitere Gurken: Übertrieben lange Tanzeinlagen, unnötige Popstar-Auftritte oder der


Mit *Assassin's Creed 2* gelang Ubisoft ein wahrer Open-World-Klassiker. Mit der Spielereihe rückte die französische Spieleschmiede in die Entwickler-Oberliga auf – besonders für Konsolen-Zocker.


Ubisofts 2010er E3-Pressekonferenz belächeln wir heute noch. Wieso hielt man es für eine gute Idee, im Rahmen einer Videospiel-Messe das Lasertag-Spielzeug „Battle Tag" vorzustellen?

Auch wenn viele sie als „Kinderkram“ abtun, lässt sich mit Tanzspielen richtig viel Geld verdienen. Die *Just Dance*-Reihe ist einer von Ubisofts absoluten Dauerbrennern.

Mit Rocksmith vertreibt Ubisoft ein kurioses Stück Software. Mit Gaming-Mechaniken erlernt man das Spielen einer angeschlosenen, echten E-Gitarre. Das bereitet allerdings mehr Mühe als Spielspaß!

Ubisoft gibt immer wieder mutigen Titeln weit abseits des Mainstream eine Chance, etwa *Child of Eden* – dem abstrakten Musik-Shooter des japanischen Studios Q Entertainment.

angebliche Youtube-Star Tobuscus als Co-Moderator. Immerhin: Ubisoft wurde von Jahr zu Jahr besser und landete mit der Schauspielerin Aisha Tyler einen echten Moderationsglücksgriff. Nach einem etwas unsicheren Start 2012 begeisterte sie uns in vergangenen Juni mit ihrem trockenen Humor sowie einer durchweg unterhaltsamen Show. Hätte man uns das einige Jahre zuvor prophezeit, wir hätten es nicht geglaubt!

Ubisoft ist überall dabei!

Ein weiteres Indiz für die Experimentierfreude Ubisofts ist das breite Angebot an Casual-Titeln sowie Spielen, die sich üblichen Genre-Schubladen entziehen. Da wäre etwa das abgedrehte Farbrausch-Ballerspiel *Child of Eden* oder *Rocksmith*, eine Software, die euch mit Gaming-Mechaniken das Spielen einer echten Gitarre beibringt. Auch zum Release neuer Gaming-Konsolen und -Handhelds ist Ubisoft stets mit einer Vielzahl von Starttiteln dabei. Für Nintendos Wii U schickte man den Survival-Shooter *ZombieU* ins Rennen, Microsofts Xbox One bekam das Kinect-Prügelspiel *Fighter Within* spendiert. Wirklich klasse sind Ubis Exklusiv-Schnellschüsse nur selten, so hätte es etwa die Handvoll Mobile-Ports zum Start von Sonys Handheld PS Vita überhaupt nicht gebraucht. Bemerkenswert ist es dennoch, dass Ubisoft derart konsequent den Start jeder neuen Plattform begleitet. Yves Guillemot ließ in den vergangenen Monaten immer wieder verlauten, dass er sich kürzere Konsolen-Zyklen wünscht und dass es ihm mit PS4 und Xbox One nicht schnell genug gehen konnte. Denn neue Marken, so Guillemot, lassen sich am besten mit neuen Konsolen etablieren. Am liebsten wäre dem Ubi-Chef ein Konsolen-Zyklus von jeweils fünf Jahren. Womöglich schielt er da auf sein erfolgreiches Geschäft im Mobile-Markt, wo praktisch im Jahresrhythmus neue Hardware etabliert wird.

Versuche mit Free2Play-Systemen

Mit großem Eifer betätigt sich Ubisoft auch im Feld der Free2Play-Spiele. Mit *Ghost Recon Online* hat der Publisher einen soliden Online-Shooter im Angebot und mit *The Mighty Quest for Epic Loot* einen witzigen Mix aus *Diablo* und *Dungeon Keeper*. Dazu kommen mit *Anno Online* sowie *Siedler Online* zwei erfolgreiche Browsergames aus dem Hause Blue Byte. Allesamt sind das solide Titel – prima spielbar, mit aktiven Communitys und spannenden Mechaniken. Doch allen wird auch der „Pay 2 Win“-Vorwurf gemacht: Bezahl-Spieler hätten zu starke Vorteile. Auch Bugs werden gerne beklagt. Es läuft also praktisch wie bei jedem anderen Titel im Free2Play-Bereich. Den Königsweg hat auch Ubisoft noch nicht gefunden. Bezeichnend ist es



Auch das ist typisch für Ubisoft: Zum Start neuer Hardware hat der Publisher stets passende Spiele in petto, die sich immer wieder als echte Gurken entpuppen, wie etwa *Fighter Within* für Xbox One.



Ubis neuester Vorstoß in Free2Play-Gefilde heißt *The Mighty Quest for Epic Loot* und vereint *Dungeon Keeper* mit *Diablo* und lässt Spieler einander ihre Schätze rauben.

„Wir wollten auch in Deutschland mit einem Ubisoft-Studio vor Ort sein!“

Dass Ubisoft am liebsten mit eigenen Studios arbeitet und dafür gern auf Einkaufstour geht, spiegelt sich auch im Kauf der deutschen Spieleschmiede Blue Byte wider. Das 1988 in Mülheim an der Ruhr gegründete Studio ist vor allem durch seine Aufbaustrategie-Reihe *Die Siedler* bekannt, die bis heute mit ihrem einzigartigen Wuselfaktor begeistert. Rundenstrategie-Fans erinnern sich außerdem gern an Blue Bytes *Battle Isle*-Spiele. Neben Eigenentwicklungen vertrieb Blue Byte obendrein viele Fremd-Entwicklungen. Im Jahr 2001 wurde das Studio von Ubisoft gekauft und 2004 zog es nach Düsseldorf um, wo es seit 2007 auch Neuentwicklungen der *Anno*-Reihe übernimmt. Aktuell betreut Blue Byte Browser-Spiele zu *Die Siedler*, *Anno* und *Panzer General*. In den letzten Jahren wuchs die Zahl der Mitarbeiter von ca. 60 auf derzeit 250. Wir befragten Studio-Leiterin Odile Limpach zum Kauf des Studios durch Ubisoft und die Eigenheiten des französischen Publishers.

PC Games: Wie kam es damals dazu, dass sich Ubisoft entschloss, Blue Byte zu erwerben? Was sprach für diesen Deal?

Limpach: „Hier muss man zwei Gründe nennen. Erstens wollten wir auch in Deutschland mit einem eigenen Ubisoft-Studio vor Ort sein. So ein traditionsreiches Studio wie Blue Byte bot sich da an. Zweitens wollten wir damals im PC-Markt Fuß fassen. Hier helfen natürlich starke Strategiemarken wie *Die Siedler*.“

PC Games: Inwiefern hat sich das alte Blue Byte verändert, seit es in den Ubisoft-Konzern übergegangen ist? Was wurde umgestellt, was blieb gleich – außer Name und Logo?

Limpach: „Blue Byte ist mittlerweile über 10 Jahre ein Teil von Ubisoft und hat enorm profitiert, Teil des Ubisoft-Studionetzwerks zu sein. Es wurde internationales Know-how bei Blue Byte eingeführt. Ich denke, dass damit auch insgesamt Impulse für den Entwicklungsstandort Deutschland gesetzt wurden. Geblieben sind der familiäre und kreative Spirit, den Blue Byte immer ausgezeichnet hat. Den findet man nach wie vor in allen Teams. Auch *Die Siedler* sind über all die Jahre eine Konstante. Das Studio ist 2004 aus dem Ruhrgebiet nach Düsseldorf umgezogen, und stark gewachsen. Related Designs gehört mit dazu und wird bald Blue Byte Mainz heißen. Darüber hinaus gibt es ein Blue-Byte-Team bei Ubisoft in Bukarest.“

PC Games: Beim Besuch der Ubi-Büros in Düsseldorf, wo Blue Byte ja mittlerweile ebenfalls zu Hause ist, blieb uns nicht verborgen, dass das Studio derzeit wächst und wächst. Es herrscht emsige Betriebsamkeit. Könnt ihr uns verraten, woran derzeit gearbeitet wird, oder zumindest andeuten, in welche Richtung sich Blue Byte derzeit aufstellt?

Limpach: „Wir sind breit als Multiplattform-Studio aufgestellt und haben neben der traditionell starken PC-Entwicklung auch bereits Projekte für die Playstation oder Wii U. Unser Fokus ist momentan auf die Produktion, den Betrieb und die weltweite Vermarktung von Onlinespielen ausgerichtet. Blue Byte ist also nicht nur ein reines Entwicklungsstudio. Darüber hinaus setzen wir für die nahe Zukunft auch auf hochqualitative Mobile Games.“

PC Games: Was unterscheidet eurer Meinung nach Ubisoft von den anderen großen und kleinen Spieleherstellern dieser Welt?

Limpach: „Zum einen setzen wir auf Eigenentwicklungen. Mittlerweile arbeiten fast 8.000 Talente in 29 Studios weltweit an unseren Games. Wir sind bei den großen Konsolenstarts seit jeher vom Start weg mit dabei, zum Teil mit ganz neuen Marken. Wir stoßen gerne auch in neue Segmente vor. Das geht nur, wenn man mit passionierten Menschen zusammenarbeitet. Wir sagen immer, wir sind eine „People Company“. Es kommt auf die Kreativität und die Ideen von jedem einzelnen an. Das ist insgesamt eine Philosophie, wo man Neues ausprobieren darf und soll. Im Endeffekt fühlen wir uns den Spielern verpflichtet.“

PC Games: Ganz zum Schluss die obligatorische Frage: Wann kommt ein neues *Battle Isle*?

Limpach: „Stimmt, diese Frage ist auch eine Konstante in all den Jahren [lacht]. Momentan kann ich, was rundenbasierte Strategie von Blue Byte betrifft, *Panzer General Online* empfehlen.“

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!



Odile Limpach ist Managing Director des Studios.



Der allererste Teil von *Die Siedler* erschien im Sommer 1993 zunächst für Amiga und bald auch für PC. Bis heute ist der Aufbaustrategietitel prima spielbar. Ein echter Klassiker!

Nach sieben *Siedler*-Spielen zum Vollpreis ist Ubisoft Blue Byte nun mit dem Browserspiel *Die Siedler Online* sehr erfolgreich. Doch wetten, es kommt irgendwann noch ein richtiges *Die Siedler 8*?



Das herrlich bescheuerte *Far Cry 3: Blood Dragon* entlieh sich Struktur, Gameplay und Engine bei *Far Cry 3* und entpuppte sich als zwar kurzer, aber genialer Actiontitel.

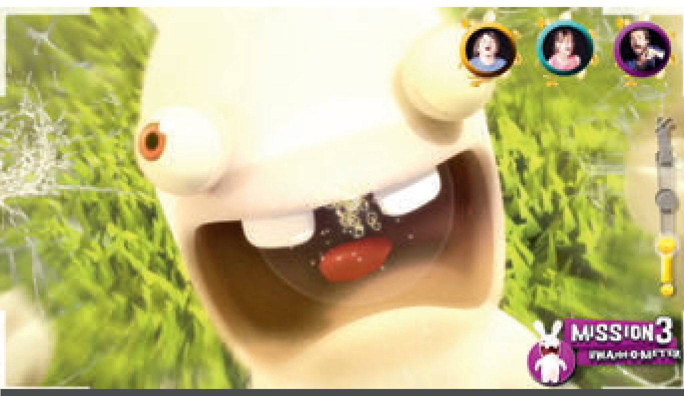

Auch *Call of Juarez: Gunslinger* konnte uns überzeugen, weil es sich bewusst auf das Wesentliche konzentrierte: knackige Schusswechsel im Wilden Westen ohne große Schnörkel, dafür mit Charme.


Wir sind bereits gespannt auf Ubis kommende Mini-Blockbuster, etwa das Adventure *Valiant Hearts: The Great War*, in dem ihr eine Lovestory in den Schützengräben des Ersten Weltkriegs erlebt.

aber, dass der Konzern sich gleich auf eine Vielzahl von Strategien einlässt und diesen Projekten auch gehörig Zeit gibt. Jüngster Ubi-Coup: kleinere Spiele, teils abseits des Massengeschmacks, mit kurzer Spielzeit und dennoch durchweg hoher Produktionsqualität – Mini-Blockbuster sozusagen. Mit diesem Konzept feierten *Far Cry 3: Blood Dragon* sowie *Call of Juarez: Gunslinger* große Verkaufserfolge, ohne dass dafür ein Multi-Millionen-Dollar-Budget oder großer Werbe-Krawall nötig war. Yves Guillemot hegt laut Interviews die Hoffnung, dass sich auf diese Weise die fast verschwundene Spiele-Mittelklasse wiederbeleben ließe. Die nächsten schrägen Mini-Blockbuster aus dem Hause Ubisoft sind *Child of Light* – ein ausgewachsenes Rollenspiel mit Oldschool-Mechaniken und einem zauberhaften 2D-Look – sowie *Valiant Hearts: The Great War*. Das bittersüße Puzzle-Adventure erzählt die Geschichte einer Handvoll Soldaten auf beiden Seiten der Schützengräben des Ersten Weltkriegs.

Ubisofts starke Marken

Abseits all der umtriebigen Sondierung neuer Strategien sind es vor allem Ubisofts starke Spielemarken, die den Publisher zu seiner Größe führten und ihm heute das Gros seiner Umsätze bescheren: *Rayman* sowie die daraus geborenen *Rabbids*-Spiele, *Prince of Persia*, *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Just Dance* und *Assassin's Creed*. In diese Reihen investiert Ubisoft viel und mit diesen Reihen verdient der Publisher viel. Kein Wunder, dass sich Ubisoft an dieser Stelle nicht viel anders benimmt, als es das Klischee des „großen, bösen Publishers" beschreibt: Neue Ableger erscheinen im Jahresrhythmus und beliebte Marken werden mit Spin-offs und allen nur erdenklichen Zusatzprodukten aufgeblasen. So flutete Ubisoft Nintendos Wii-Konsole mit *Rabbids*-Spielen, verwandelte die trotteligen Hasen in allerlei Spielzeug und bringt sie ab Dezember in Form der grellbunten, interaktiven Sendung *Rabbids Invasion* sogar ins Kinderfernsehen. Auch die *Assassin's Creed*-Reihe wurde nach ihrem famosen Start sichtbar in die Mangel genommen. Die Geschichte von Ezio aus dem nach wie vor beliebtesten Teil der Reihe, *Assassin's Creed 2*, wurde auf zwei Nachfolgerspiele ausgewalzt. Insbesondere *Revelations* merkte man an, dass den Entwicklern die Zeit für echte Innovationen und den finalen Feinschliff fehlte. Nicht einmal ein Jahr hatten die Entwickler Zeit, um den Multiplattform-Titel zu stemmen. Das zeigt, wie knallhart Ubisoft mit der Spielereihe plant. Gleichzeitig ist das ein beeindruckendes Zeugnis dafür, dass Ubis Multi-Studio-Strategie funktioniert. Mittlerweile ist die Spielereihe mit dem erfrischenden Piraten-Abenteuer *Black Flag*



Einst als Nebencharaktere in einem *Rayman*-Partyspiel aufgetaucht, sind die *Rabbids* inzwischen richtige Stars geworden und bekamen nun sogar eine eigene Kindersendung spendiert.


Assassin's Creed: Revelations merkte man an, dass es unter großem Zeitdruck entstand. Der Entschluss, jährlich einen Ableger der Reihe zu veröffentlichen, hinterließ also durchaus Spuren.

wieder auf einem guten Kurs. Wir hoffen darauf, dass sich Ubisoft nach der Verschiebung von *Watch Dogs* auf 2014 dazu entscheidet, nicht mehr jedes Jahr ein neues *Assassin's Creed* zu veröffentlichen. Beide Open-World-Reihen könnten sich prima Jahr für Jahr abwechseln.

Ubi-Klassiker „Missing in Action"

Viel ärgerlicher als das branchenübliche Auspressen beliebter Marken ist es, wenn heiß ersehnte Nachfolger ausbleiben. So warten wir seit Jahren auf konkrete Informationen zu *Beyond Good & Evil 2*, zu dem Ubisoft fieserweise bereits einen Teaser zeigte. Auch ein neues *Prince of Persia* ist längt überfällig, wobei hierzu angeblich schon ein Open-World-Spiel in Entwicklung ist. Manch Gaming-Nostradamus prophezeit sogar eine Überschneidung mit der *Assassin's Creed*-Reihe. Wieso auch nicht? Klettern und meucheln können persische Prinzen sicherlich genauso gut wie verschwörerische Assassinen. Offizielle Informationen gibt es natürlich keine und auch zu *Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots* schweigt sich Ubisoft aus. Vor zwei Jahren wurde der Shooter angekündigt, mit einem geplanten Release Ende 2013. Seitdem herrscht Funkstille. Wir hoffen, die Entwickler überarbeiten ihr Konzept gründlich, denn der damals veröffentlichte Konzept-Trailer wirkte gar zu sehr, als käme da ein weiterer linearer Spektakel-Shooter im Stil von *Call of Duty* oder *Medal of Honor: Warfighter* auf uns zu. Funkstille herrscht ebenfalls zum Thema *Brothers in Arms: Furious Four*, einem der wenigen Ubi-Spiele, die bei einem externen Studio entstehen – in diesem Fall Gearbox Software. Hoffen wir, dass die kernige Weltkriegsaction nach wie vor in Arbeit ist.

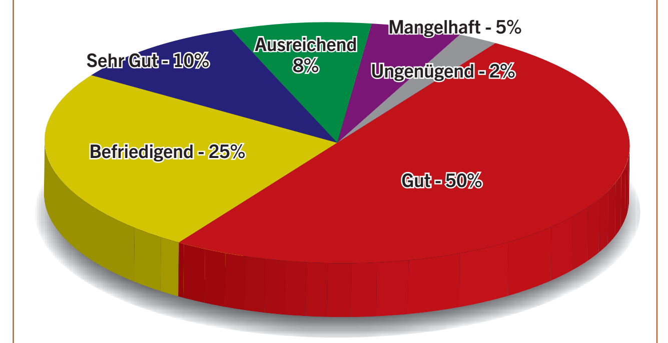
Uplay und das DRM-Drama

Recht neu und von großer Priorität für Ubisoft ist der Aufbau einer eigenen Online-Plattform: Uplay. Damit reagiert der Publisher, ähnlich wie EA mit Origin, auf die wachsende Bedeutung der digitalen Spiele-Distribution. Der Zug ist aus geschäftlicher Sicht verständlich: Ubisoft will möglichst viel Kontrolle über seine eigenen Produkte und deren Spieler. Obendrein will man mit Uplay als Shopping-Plattform Zusatzerlöse generieren. Charmant ist die Idee, über verschiedene Ubi-Spiele hinweg Punkte sammeln und in Ingame-Boni eintauschen zu können. Als höchst ärgerlich entpuppte sich jedoch der Versuch, eine dauerhafte Online-Authentifizierung von PC-Spielen mittels Uplay zu erzwingen. Die Zockergemeinde protestierte lautstark, Hacker legten den Dienst mit Massenanfragen lahm – es war ein riesiges Debakel. Am Ende gewannen wir Spieler nichts davon, außer sehr viel Ärger. Satte 57 % der Teilnehmer an unserer Online-Umfrage sahen den DRM-Versuch als Ubisofts dicksten Patzer. Inzwischen ist die Sache Vergangenheit. Ubisofts PC-Spiele müssen nur noch einmalig via Uplay aktiviert werden. Dass es den Dienst überhaupt braucht, verstehen viele Spieler dennoch nicht. Doch angesichts von Xbox Live, Sonys PlayStation Network, Steam und Origin wird Ubisoft sicherlich nicht bereit sein, einen kompletten Rückzieher zu machen. Hoffen wir also darauf, dass der Publisher seine Lehren gezogen hat und sich fortan darauf konzentriert, uns mit guten Spielen an sich zu binden. Mit den großen Marken, mit den kleinen Gaming-Experimenten, mit Mini-Blockbustern und dem Mut, Neues zu probieren, hat Ubisoft die besten Chancen dazu. ❑

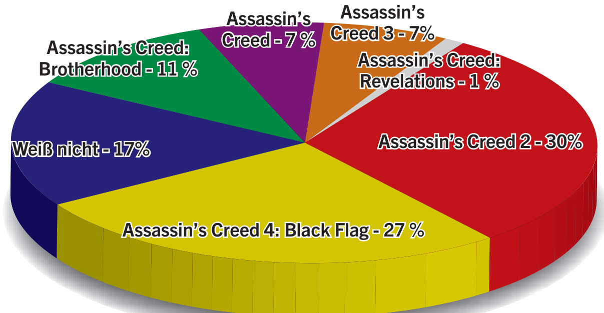
EURE MEINUNG ZU UBISOFT

Im Rahmen einer Online-Umfrage auf www.pcgames.de ließen wir euch, die Spieler, zu Wort kommen. Wir fassen zusammen, was ihr über Ubisoft und die Ubi-Spiele denkt.

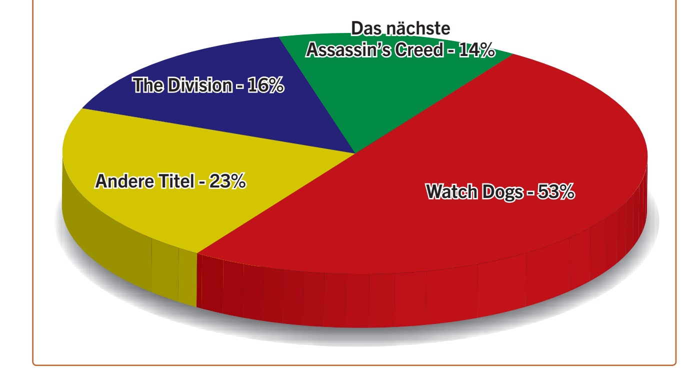
Diese Schulnote vergebt ihr an Ubisoft.



Wir fragten euch nach eurem Lieblingsteil der Assassin's-Creed-Reihe:

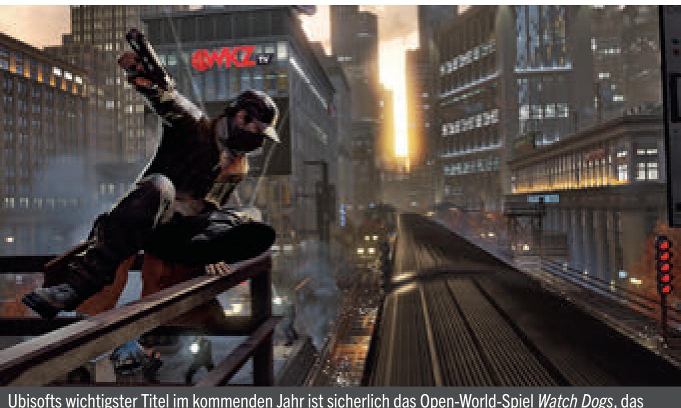


Auf diese kommenden Ubisoft-Titel freut ihr euch am meisten:





Über fünf Jahre ist es bereits her, dass Ubisoft ein nicht näher benanntes Teaservideo zeigte, mit dem eindeutig auf ein neues *Beyond Good & Evil* hingewiesen wurde. Wo bleibt der Titel nur?



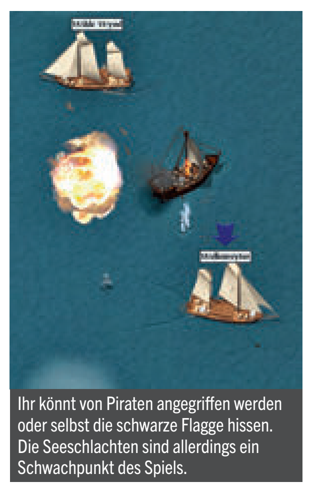
Ubisofts wichtigster Titel im kommenden Jahr ist sicherlich das Open-World-Spiel *Watch Dogs*, das eigentlich bereits Ende 2013 erscheinen sollte. Hoffentlich tut ihm die Extra-Entwicklungszeit gut.



Im Spielverlauf tretet ihr nicht nur als Händler, sondern auch als Bauherr auf und beeinflusst so die Entwicklung der Stadt. In Rival haben wir die Kirche (Mitte) ausgebaut und Wohnhäuser platziert.

FAKTEN

- 20 bzw. 24 Städte (Gold-Edition)
- 4 Schiffstypen
- 19 Waren
- 24 Bauwerke
- Tutorial mit 5 Lektionen
- 2 Kampagnen mit 10 Szenarien
- Endlosspiel
- Gedrucktes und multimediales Handbuch



Ihr könnt von Piraten angegriffen werden oder selbst die schwarze Flagge hissen. Die Seeschlachten sind allerdings ein Schwachpunkt des Spiels.



MEISTERWERKE

Patrizier 2: Geld und Macht

Von: Marc Brehme

Kaum ein Spiel hat das Bild der deutschen Wirtschaftssimulation so geprägt wie *Patrizier 2*.

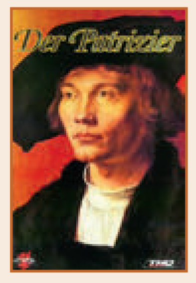
Mit *Patrizier 2: Geld und Macht* spendierte Ascaron im November 2000 dem erfolgreichen Vorgänger aus 1992 endlich einen Nachfolger – und traf damit voll ins Schwarze. Die Spieler und Tester waren begeistert von der Wirtschaftssimulation in der goldenen Zeit der Hanse. Untermalt von atmosphärischen Lautenklängen versucht ihr, durch Warenhandel per Schiff im Ost- und Nordseeraum nicht nur jede Menge Geld zu verdienen, sondern auch an Einfluss zu gewinnen, um zum sogenannten Eldermann aufzusteigen, dem Vorsitzenden der Hanse. In diesem Wirtschaftsbündnis hatten sich im späten Mittelalter Dutzende Nord- und Ostsee-Anrainer zusammengeschlossen, um ungestört von Feudalherren und Piraten Waren zu verschiffen.

Mit einer Handvoll Münzen und einem klapprigen Kahn begann eure Laufbahn als kleiner Krämer in einer von euch ausgewählten Hafenstadt. Mit dem Startkapital ging es erst einmal einkaufen. Dann transferierte man einige der damals begehrten Güter wie Felle, Eisenwaren, Hanf, Tran, Honig oder Salz von den Lagerräumen des Kontors auf sein Schiff und schlug die Kostbarkeiten in einer anderen der insgesamt zwanzig Städte möglichst gewinnbringend wieder los.

Was recht simpel klingt, verläuft nach einiger Zeit nicht mehr ganz so glatt. Ascaron hat ein dynamisches Handelssystem ins Spiel eingebaut, das auch nach heutigen Maßstäben noch relativ komplex ist. Ehemals einträgliche Routen fahren nach einiger Zeit Verluste ein, weil ihr den Markt dort vielleicht mit der ständigen Lieferung immer der gleichen Waren übersättigt, was natürlich stark den Preis fallen lässt. Oder an anderer

DIE MARKE PATRIZIER

Es gab eine Zeit, da kannte jeder PC-Spieler die *Patrizier*-Serie. Jüngeren Semestern helfen wir mit unserer kleinen Übersicht über die Marke auf die Sprünge.



Patrizier 1:
Der erste *Patrizier*-Teil ähnelte der Wirtschaftssimulation *Hanse* (1986) von Bernd Westphal und Ralf Glau. Der Beginn der Serie basierte auf einem historischen Hintergrund und prägte das Bild der deutschen Wirtschaftssimulation in den Neunzigerjahren entscheidend mit.



Patrizier 2: Geld und Macht
Anstelle von Rundenstrategie waren nun Echtzeit und 2D-Iso-Perspektive angesagt. Der zweite Serienteil wurde auch ein großer Erfolg.



Patrizier 2: Der Aufstieg der Hanse
International wurde das Add-on unter dem Namen *Patrician 3* als Vollpreistitel vermarktet. Das ist auch der Grund, warum der Nachfolger bereits die 4 im Namen trägt.



Auf der Übersichtskarte dirigiert ihr eure Schiffe und analysiert bereits grob den Bedarf an Waren. Wenn Lübeck und Rostock nach Bier dürsten, lässt sich dort mit dem Gerstensaft ein gutes Geschäft machen.


Zahlreiche historische Ereignisse lockern den Spielverlauf auf. Hier belagert ein Feldherr die Stadt, doch wir halten dagegen. Unsere Kanonentürme und Bogenschützen zerbröseln die Katapulte des Gegners.

Stelle entstehen plötzlich neue Märkte, weil ein Bedarf nach einer neuen Ware geweckt wurde.

Einige Tipps, etwa anfangs durch Felle aus Nowgorod schnell vermögend zu werden, funktionieren natürlich immer noch. Dennoch sorgt das Wirtschaftssystem dafür, dass keine Partie wie die andere verläuft. Da schnappt euch die Konkurrenz eine billige Ware weg oder verdirbt mit einer Massenlieferung plötzlich den Preis auf einer eurer bislang todsicheren Gewinnrouten. Oder eine Hungersnot lässt eine ergiebige Quelle versiegen. Solche Ereignisse im Spiel sorgen dafür, dass es nicht langweilig wird und ihr jede Menge Zeit und Fingerspitzengefühl braucht, um gewinnträchtige Handelswege zu erschließen und vor allem zu halten. Dennoch nimmt das Micromanagement nicht überhand, denn dank komfortabler Automatikfunktionen könnt ihr dieses teilweise in die Hände eurer Schiffskapitäne legen.

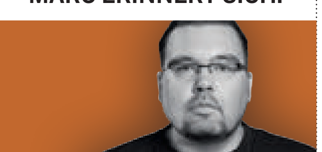
Aber nicht nur mit dem Handel lässt sich Geld verdienen. Steckt ihr euer Geld ins Kreditgeschäft, gibt es mit zwei bis drei Prozent Zinsen zwar nur mühsame, aber immerhin sichere Boni. Durch das Bauen von Wohngebäuden kassiert ihr Miete und durch Produktionsgebäude stellt ihr selbst Waren her, die sich versilbern lassen. Eine riskante Art und Weise, sein Vermögen zu mehren, sind Piratenaktivitäten. Entweder jagt ihr die Schiffe mit der Piratenflagge oder ihr hisst selbst eine und macht euch auf die Suche nach voll beladenen Konvois anderer Händler, die ihr dann plündern und versenken könnt. Aber Vorsicht: Erwischt man euren Kapitän und stellt die Verbindung zu euch her, zieht das heftige Konsequenzen nach sich. Abgesehen davon, dass ihr dann wahrscheinlich zu einer fetten Geldstrafe verurteilt werdet, leidet auch euer Ruf in der Bevölkerung. Wer mit Piraten in Verbindung steht, wird die Wahl zum Eldermann nicht für sich entscheiden.

Stufe um Stufe erklimmt ihr die Karriereleiter. Zunächst einmal müsst ihr es zum Ratsherrn schaffen. Dabei hilft nicht nur eine große Handelsflotte, auch ein paar klingende Münzen – in die richtige Hand gedrückt – können euren Aufstieg beschleunigen. Nach dem Ratsherrn kommt der Bürgermeister. Eine Armenspeisung und eine großzügige Spende für die Kirche machen sich da immer gut. Die nächsten Beförderungen sind noch schwieriger. Als Schultheiß müsst ihr neben der Leitung eures Handelsunternehmens auch nach wie vor die Bevölkerung zufriedenstellen: Straßen und Stadtmauer reparieren, die Miliz aufstocken, den Hafen bewachen und, und, und … Außerdem sind die Einwohner mittlerweile verwöhnt und erwarten, dass alle Konsumgüter immer und in ausreichendem Maße verfügbar sind. Um eure Bürger glücklich zu machen, empfiehlt es sich daher, auch mal ein Verlustgeschäft in Kauf zu nehmen, um das große Ziel im Auge zu behalten.

Egal ob Schiffsbau, das Anheuern von Mannschaften, der reine Handel mit dem Austüfteln guter Routen, die Bedürfnisse des Volkes, Kriege, Seuchen oder Piratenangriffe – *Patrizier 2* beschäftigt euch ständig, es kommt kaum Langeweile auf. Auch heute noch haben die mittlerweile veraltete Grafik und der passende Soundtrack ihren Charme. Inzwischen gibt's das Spiel noch für etwa fünf Euro als *Patrizier 2 Gold-Edition* im Handel. Darin enthalten ist neben dem Hauptspiel auch das Add-on *Aufschwung der Hanse*.

Die Auflösung im Spiel ist auf maximal 1.280 x 1.024 Pixel beschränkt, aber mittlerweile existieren Tricks, die auch höhere Auflösungen bis hin zu Full-HD erlauben. Fündig werdet ihr beispielsweise im *Patrizier*-Forum unter www.patrizierforum.net oder auf anderen Community-Webseiten zum Spiel. ❑

MARC ERINNERT SICH:



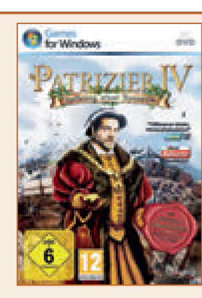
Felle in Nowgorod, eine Last sind zehn Fass. Nie werde ich diese wichtigen Startratschläge für meine nächtlichen *Patrizier 2*-Sitzungen vergessen. Wochenlang hat mich das Spiel an den Monitor gefesselt, immer auf der Jagd nach den besten Preisen, dem höchsten Gewinn und dem Stuhl des Eldermannes. Mit dem Add-on kamen als größte Neuerung ein Online-Mehrspielermodus sowie kleineren Verbesserungen in der Spielmechanik hinzu. An den öden Seekämpfen änderte sich nichts. Sie blieben bis heute die größte Schwäche des Spiels, das nach wie vor mit einer tollen Wirtschaftsberechnung im Hintergrund glänzt und ein tolles Abenteuerland für alle Liebhaber von Wirtschaftssimulationen mit historischem Anstrich ist.

Die Ableger



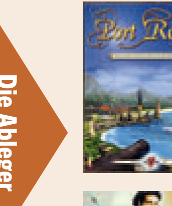
Patrizier 4

Nach der Pleite von Ascaron übernahm Kalypso die Lizenz und veröffentlichte im September 2010 *Patrizier 4* – unsere aktuelle Heftvollversion (siehe Seite 3).



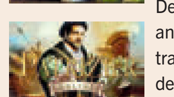
Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie

Das Add-on erschien im März 2011 und brachte unter anderem einen neuen Koop-Modus für bis zu vier Spieler und ermöglichte nun auch den Handel mit Städten im Landesinneren.



Port Royale:

Diese Reihe ist ein Spin-off der *Patrizier*-Serie und spielt in der Südsee, in der ihr im 17. Jahrhundert Handel treibt. Mittlerweile sind drei Teile für den PC erschienen, der letzte im Mai 2012.



Patrizier Online:

Der Online-Ausflug der Marke floppte. Nach knapp anderthalb Jahren wurde das Browserspiel zur traditionsreichen Wi-Sim-Marke Ende 2012 nach dem Beta-Test auch schon wieder eingestellt.

Vor 10 Jahren

Januar 2004

Von: Marc Brehme

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.



Goldene Zeiten

Die TOP 5, die sechs sind

Ausgabe 1/2014 war vollgestopft mit hochkarätigen Spielen. Gleich fünf, nein sogar sechs Top-Titel durfte die Redaktion bewerten und mit einem Award auszeichnen. Die Diskrepanz der Zahlen kommt daher, weil sich zwei Spiele den Platz 2 teilen müssen.

Platz 1

92%



92 Prozent! Das *Star-Wars*-Rollenspiel schlug seinen Genrekonkurrenten *Gothic 2* damals nur knapp. Die Jedis punkteten mit stärker ausgefeilten Charakteren und vielfältigeren Quests, dafür hatte *Gothic 2* bei Story und Präsentation die Nase vor. Wir empfahlen damals: „Kauft beide!“

Knights of the Old Republic

Platz 2

90%



Spellforce: The Order of Dawn erschien nicht nur pünktlich, sondern war auch noch umfangreich und vollgestopft mit frischen Ideen. „Der Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel und Fantasy fügt sich … fantastisch ins Fantasy-Setting ein und spielt sich hervorragend“, lautete das Testfazit.

Spellforce: The Order of Dawn

90%



Im Gegensatz zum Vorgänger machte *NBA Live 2004* unter anderem mit dem „Off the Ball“-Feature nun wieder deutlicher, dass Basketball ein Team-Sport ist. Außerdem sorgte der neue Dynasty-Modus, bei dem ihr eure Mannschaft als Teamchef trainiert und lenkt, für Langzeitmotivation.

NBA Live 2004

Platz 3

88%



Tester Thomas Weiß schwärmte damals: *„Prince of Persia: Sands of Time* ist ein würdiger Thronfolger des Klassikers.“ Was hätte er angesichts zauberhafter Grafik, rasantem Spielablauf dank der „Zeit-Rückspul-Funktion“ und der nahezu perfekten Steuerung auch sonst sagen sollen?

Prince of Persia: Sands of Time

Platz 4

87%



Ach damals, als der *Fußballmanager* noch gut war, das waren noch Zeiten … Die 2004er Ausgabe räumte nicht zuletzt dank der FIFA-14-Grafikqualität, der trainierbaren Nationalmannschaft und der Schnittstelle zu FIFA 14 einen Award ab. So bot er Langzeitspaß durch große Spieltiefe.

Fußballmanager 2004

Platz 5

86%



Straßenrennen in Großstädten – das hatte was. Dieses *Need for Speed* beeindruckte damals durch seine geniale Optik, eine 111 Wettbewerbe umfassende Karriere und die Tuningoptionen. Dürftige Mehrspieleroptionen und die fehlende Replay-Funktion verhinderten einen noch höhere Wertung.

Need for Speed: Underground

Menschenskinder – Entwicklerbesuche

Fast wie im People Magazine – Interviews, wohin das Auge blickte.

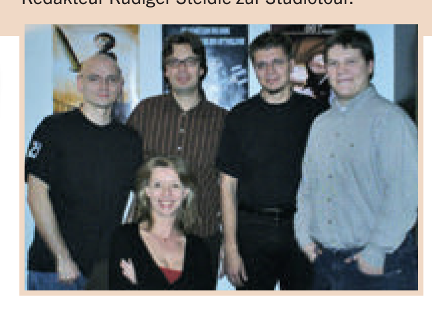
BILL ROPER – FLAGSHIP STUDIOS
Drei Gründer von Blizzard North hatten sich mit einem neuen Studio selbständig gemacht. Der frischgebackene Chef machte uns mit einem Interview neugierig auf deren erstes Spiel *Hellgate: London*.



DIE YERLI-BRÜDER – CRYTEK
Nachdem ihr Erstlingswerk *Far Cry* auf das 1. Quartal 2004 verschoben worden war, fragten wir bei den Coburgern mal nach, was denn am Shooter so lange dauert? Antwort: „Wir polieren das Gameplay auf Hochglanz."

WILL WRIGT – MAXIS
Heinrich Lenhardt spielte *Die Sims 2* und interviewte Will Wright. Damals verriet der *Sims*-Erfinder, an einem noch unangekündigten Projekt zu arbeiten. Es handelte sich um *Spore*; später ein kommerzieller Misserfolg.





SEK STUDIOS
Das Berliner Studio wollte mit dem Dino-Strategiespiel *Paraworld* groß rauskommen und lud unseren Redakteur Rüdiger Steidle zur Studiotour.

WARREN SPECTOR – ION STORM
„Wartet auf die deutsche Version von *Deus Ex: Invisible War*. Es lohnt sich!" Das versprach uns Warren Spector, den wir in Hamburg auf einem Preview-Event zum Spiel ausquetschten. Cooler Typ, cooles Spiel.



Schrott-Tests

Pax Romana

19%



Mit *Pax Romana* präsentierte *Europa-Universalis*-Schöpfer Philippe Thibaut damals das umfangreichste Strategiespiel schlechthin. Nur blöd, dass man auch nach neun Tutorials und dem Studium des dicken Handbuchs nicht kapiert, wie man es eigentlich zu spielen hat. Durchgefallen!

Uncommon Valor

22%



Das altertümliche Hexfeld-Strategiespiel stellte den Krieg im Südpazifik zwischen Japanern und Alliierten zwar in großer Detailfülle nach, verbarg den Spielspaß aber unter einem so unkomfortablen Interface. Die Folge: aufgrund grauseliger Bedienung nahezu unspielbar!

Der Lauf der Zeit – Von Top zu Flop

Gerade angesichts der Turbulenzen um den jüngsten Spross des *Fußball-Managers*, von dessen Kauf wir im Test abraten mussten und mit dem die Serie konsequenterweise nun auch eingestellt wird, fragt man sich, wie so etwas passieren kann? Damals im Test konnte Chefredakteurin Petra Fröhlich noch nicht ahnen, welchen Weg die früher so erfolgreiche Sportserie einmal gehen würde, die damals noch der „beste Fußballmanager war". Denn heute heißt es: „Aus, aus, aus! Das Spiel ist aus!"

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Eine Simulation wie ein Adidas Fevernova: einfach rund!

Rosicky sieht aus wie Rosicky, spielt wie Rosicky und verhält sich wie Rosicky – auf und außerhalb des Platzes. Und wenn's mit der Nationalelf im EM-Halbfinale gegen die Engländer geht, gebe ich Ballack, Klose und Neuville die Taktik gegen Beckham, Seaman und Owen vor – unfassbar, was ein paar Wappen, Trikots oder Namen an Atmosphäre bringen. Nicht nur dies erklärt den Wertungsunterschied zu **Anstoß 4 Edition 03/04**: Hat man sich erst mal reingefuchst, legt die PC-Games-Motivationskurve einen schulbuchmäßigen Verlauf hin. Jeder bewusst abgeschaltetete Assistent birgt zusätzliche Erfolgserlebnisse, fast immer ist vorher klar, was welche Entscheidung bewirkt, etwa die Einstellung eines Scouts. Ein tolles Gefühl, wenn etwa Mittelfeld und Defensive nach zwei Saisons endlich perfekt harmonieren oder sich der teure Neuzugang nach anfänglicher Kameraden-Skepsis perfekt ins Team integriert. Erst recht im Hinblick auf viele Saisons zeigt sich die Klasse dieses Spiels. In fast allen Belangen besser als jeder andere erhältliche Fußballmanager.

Filmumsetzungen

Fluch oder Segen?

In einem Special beleuchteten wir das Mysterium der Lizenzspiele und erforschten, warum das Gros der Titel als Gurken auf den Markt kommt. Ein Umstand, an dem sich bis heute wenig geändert hat.





Neuheit!

42,99

Need for Speed Rivals

Willkommen in Redview County, Schauplatz ständiger Streetracing-Rivalität zwischen Cops und Racern.

- Windows 7, Windows 8 • ab 12 Jahre

YSRC1K





84,90

Microsoft Windows 8.1

- Betriebssysteme-Software
- Windows 8 wurde von Grund auf neu entwickelt, um den Anwender in den Mittelpunkt zu stellen
- Lizenz für 1 Benutzer • Vollversion

YOBMJE02



ViewSonic

60 cm

149,90

ViewSonic VX2452mh-LED

- LED-Monitor • 60 cm (23,6") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 1.000:1 (typisch)
- Helligkeit: 300 cd/m²
- VGA, DVI, HDMI

V5LW92



Razer

129,90

Razer BlackWidow Ultimate

- Gaming-Tastatur mit vollständig mechanischen Tasten für deutlich spürbares Tastenfeedback und ultraschnelle Reaktionszeiten.
- 10-Tasten-Rollover im Gaming-Modus
- optimierte, individuelle Hintergrundbeleuchtung

NTZR20



1.599,-

ASUS G750JX-T4167H

- 43,9-cm-Notebook (17,3") • Intel® Core™ i7-4700HQ Prozessor (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770M • 8 GB DDR3-RAM • 1.000-GB-HDD
- Blu-ray-Combo-Laufwerk • HDMI, VGA • Bluetooth 4.0 • Windows 8 64-bit (OEM)

PL8A2D



GIGABYTE

79,90

GIGABYTE AIVIA Uranium

- dynamische OLED-Statusanzeige
- kabellose GamePlay™ Übertragungstechnologie
- 50 Stunden Dauergaming
- Doppeloptik-Laser-Engine, 6.500 DPI

NMZGA8



CM Storm by Cooler Master

59,90

CM Storm Ceres 500

- Kopfhörer: 20 Hz bis 20 kHz
- 32 Ohm • Mikrofon: 100 Hz bis 10 kHz
- faltbares Design • 40-mm-Lautsprecher
- USB-Soundkarte, USB, 3,5-mm-Klinkenstecker
- kompatibel mit PC, PS3 und xbox 360

KH#VS7



inkl. Gran Turismo 6, Last of Us

299,-

Sony PlayStation 3 Super Slim

- Multimedia-Spielkonsole
- Blu-ray-Laufwerk (Toploader)
- 500-GB-Festplatte
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth
- inkl. Gran Turismo 6, Last of Us

QT#S500D



msi

749,-

MSI GE60-i750M245FD

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core i7-4700MQ Prozessor (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GT 750M • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • VGA, HDMI
- USB 3.0 • Bluetooth 4.0 • FreeDOS

PL6M4K



GAINWARD

299,-

Gainward Geforce GTX 770 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1150 MHz (Boost: 1202 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1536 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- NVENC H.264-Video-Engine
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXWZ2

ASRock

124,90

ASRock Z87 Killer

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • Sound
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GWER21





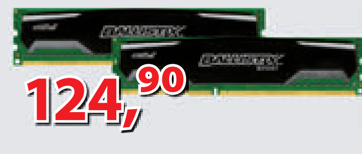
129,90

Crucial M500 2,5" SSD 240 GB

- Solid-State-Drive • „CT240M500SSD1"
- 240 GB Kapazität • 500 MB/s lesen
- 250 MB/s schreiben • 72.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCI





124,90

Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „BLS2CP8G3D1609DS1S00CEU"
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timings: 9-9-9-24 • Kit: 2x 8 GB

IEIFC7J1

ALTERNATE
bequem online

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 10.01.2014

LOGITECH G602, G240 UND G440
NEUE SPIELER-PERIPHERIE DER SCHWEIZER



Logitech stellt dem kabellosen Maus-Flaggschiff G700s jetzt mit der für 70 Euro erhältlichen G602 eine weitere drahtlose Spielermaus zur Seite. Die G602 macht bereits optisch mit ihrer für Rechtshänder konzipierten Daumenablage, der Gummierung auf dem Heck sowie den an die Länge von Zeige- und Mittelfinger angepassten Haupttasten auf sich aufmerksam. Auch die Ausstattung fällt mit einer Dpi-Umschaltung (zwei G-Knöpfe an der Außenseite der linken Haupttaste), einem Schalter zum Deaktivieren der Mausrad-Rasterung sowie mit sechs G-Daumentasten umfangreich aus. Der Delta Zero genannte Lasersensor tastet zwar nur mit bis zu 2.500 Dpi ab (Minimum: 250 Dpi), besitzt jedoch eine Verbrauchsoptimierungsfunktion. Die trägt einen großen Teil dazu bei, dass die AA-Standardbatterien laut Logitech erst nach 250 Stunden (1.440 Stunden im Ausdauermodus) gewechselt werden müssen. Die 2,4-GHz-Verbindung des im Batteriefach der G602 transportierbaren Nano-Empfängers ist laut Logitech besonders niedrig.

Mit dem G240 und G440 debütieren zwei Logitech-Mauspads. Während das 320 x 280 mm große G240 (20 Euro) über eine Stoff-Nutzfläche verfügt, auf deren Rückseite eine Schaumgummischicht geklebt ist, fällt das G440 (30 Euro) mit 340 x 280 mm größer aus und besitzt eine Hartplastik-Oberfläche. Die klebt auf derselben Anti-Rutsch-Beschichtung, die auch beim G240 zum Einsatz kommt.

Info: www.logitech.de

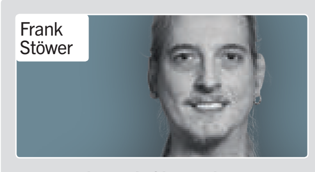
CREATIVE LABS T40 SERIES II
PREISGÜNSTIGER SOUND



Creatives Stereo-Boxen machen mit zwei gelb-orangefarbenen Tiefmitteltönern, dem Design, vergoldeten Anschlüssen sowie ihrer sauberer Verarbeitung optisch einiges her. Ihre schlanke Form und leichte Neigung erleichtert die Ausrichtung auf die Hörerposition. Neben Anschlüssen für Kopfhörer und einem zweiten Eingang befinden sind an der Front drei Regler für Lautstärke, Bass und Hochton. Zum Lieferumfang gehören zwei Standfüße, die ihr optional mit Schrauben befestigen könnt.

Der Klang der 100 Euro günstigen Boxen (Testnote: 2,65) ist angenehm. Die Tiefmitteltöner spielen tief hinab und liefern schöne Mitten. Der Hochtöner fällt ebenfalls klar und detailliert aus und das Klangbild ist differenziert genug, um viele Feinheiten zu präsentieren. Stimmen und Gesang klingen ebenfalls sehr gut, nur bei der Dynamik gibt es kleine Abstriche.

Info: http://de.creative.com



„Rennspiele mit Simulationscharakter müssen mit 60 Fps laufen!"

Kürzlich begutachtete ich im Rahmen einer Online-Berichterstattung die Steam-Early-Access-Version der Rennsimulation von *Assetto Corsa*. Als Fan simulationslastiger Rennspiele nutzte ich dafür die von mir sehr geschätzte und für den virtuellen Rennsport optimal geeignete Fanatec Clubsport-Peripherie (Clubsport Wheelbase EU/BMW M3 GT2 Rim/Clubsport Pedals V2 EU/CSL Seat). Für eine wirklichkeitsnahe Steuerung war schon einmal gesorgt; was sich bei Weitem überhaupt noch nicht real anfühlte, war die Geschwindigkeit. Das stellte ich vor allem fest, wenn ich meinen BMW M3 E30 durch eine scharfe Kurve oder Kehre scheuchte und der Bolide trotz Optimierungen beim Einschlagradius des Lenkrads – im Falle des BMW-Klassikers wählte ich 720 Grad – keinen Grip hatte und stur geradeaus in das Grün oder die Reifenstapel neben der Strecke fuhr. Ein Blick auf den virtuellen Tacho sowie den Framezähler zeigte mir sofort, was schieflief. Mit gerade einmal rund 50 Bildern pro Sekunde fiel das Geschwindigkeitsgefühl katastrophal aus und ich wollte die Kurven mit virtuellen 100 bis 120 km/h meistern – ein Ding der Unmöglichkeit bei Rennsims. Als ich jedoch durch Änderungen in den Grafik-Optionen die Bildrate auf 60 Fps erhöhte, verbesserte sich die Geschwindigkeitswahrnehmung schlagartig und endlich konnte ich auch die Kurven mit sauberem Anbremsen und Beschleunigen im Scheitelpunkt meistern. Es hat sich also wieder einmal bestätigt, dass bei simulationslastigen Rennspielen eine Fps-Rate von 60 Fps oder mehr für ein realistisches Fahrvergnügen einfach ein Muss ist. Darüber hinaus wäre diese Fps-Rate auch bei Arcade-Racern wie dem auf 30 Fps gedrosselten *Need for Speed Rivals* wünschenswert ;-)

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

NEUE RGB-SCHALTER VON CHERRY
Cherry hat in einer Pressemitteilung die neuen MX-RGB-Tastenschalter vorgestellt. Bei diesen ist eine SMD-LED direkt im Gehäuse des Schalters integriert, wodurch die Beleuchtung besonders gleichmäßig sein soll. Wie der Name bereits verrät, kann die Beleuchtung in 16,7 Mio. verschiedenen Farben eingestellt werden. Die Helligkeit sei ebenfalls stufenlos einstellbar. Laut Cherry können bei den MX-RGB-Modellen die bereits bekannten Schaltertypen Rot, Schwarz, Blau und Braun verwendet werden. Das erste Produkt mit den überarbeiteten Switches wird Corsair auf der CES 2014 vorstellen.
Info: www.cherry-professional-gaming.com

NEU: MSI GTX 760 GAMING ITX
MSIs GTX 760 Gaming ITX ist die passende Grafikkarte für Spieler mit Kleinstplatinen und Mini-Towern, denn sie ist nur 170 mm lang. Sie besitzt 2 GB GDDR5-Speicher (256 bit Anbindung), der Videospeicher arbeitet mit 3.004 MHz. Die GPU taktet mit 1.006 MHz und erreicht im Boost-Modus 1.072 MHz. Neben diesem Modus, der die Lüfter aufdrehen soll, um die beste Performance zu bringen, gibt es noch weitere Modi. Der Gaming-Modus bietet Stabilität und einen angehobenen GPU-Takt, im Silent-Modus wird die MSI-Karte, die rund 170 Watt verbraucht, flüsterleise.
Info: www.pcgameshardware.de

BLICKFANG: TESORO GRANDIVA H1L
Die beleuchtete Spielermaus Grandiva H1L von Tesoro (Preis: 59 Euro) löst mit bis zu 8.200 DPI auf (Avago-9800-Sensor), acht Tasten können mit fünf Profilen zu je 40 Tastenabfolgen belegt werden (128 kB Speicher) Die Software ermöglicht Feinjustierungen.
Info: www.tesoro.de

Komplett-PC für Spieler

PC Games ALTERNATE

PC-Games-PC GTX770-Edition



- Intel Core i5-4570
- Nvidia Geforce GTX 770
- 128 GB SSD (ADATA)
- 1.000 GB HDD
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Corsair)
- Fractal Design R4 PCGH-Edition
- 530-Watt-Netzteil von Be quiet
- WLAN-Karte
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8

PC-GAMES-PC GTX770-EDITION

Den Launch von Intels neuer CPU-Generation mit dem Namen Haswell haben die Redakteure der Zeitschrift PC Games Hardware genutzt und diesen neuen Komplett-PC konfiguriert. Verbaut wird dabei der Intel Core i5-4570. Auch die Geforce GTX 770 ist brandneu und kommt in diesem PC-Games-PC erstmals zum Einsatz. Generell wurde bei der Komponentenauswahl viel Wert auf ein leises Betriebsgeräusch gelegt.

Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate

QR-Code scannen und bestellen!





Geforce GTX 780 Ti im Test

Von: Raffael Vötter

Bereits sehnsüchtig erwartet und nun erhältlich: Die Geforce GTX 780 Ti bietet einen voll ausgebauten GK110-Grafikchip in neuer Revision. Reicht das, um die Radeon R9 290X zu schlagen?

Die Geforce GTX 780 Ti ist nach der GTX Titan und GTX 780 die dritte Desktop-Grafikkarte auf Basis des GK110-Prozessors. Nvidia feiert seinen ersten Geburtstag mit einer Überarbeitung: Im Zuge der Geforce GTX 780 Ti wird der GK110 „B1" offiziell, die ersten GTX-Titan- und GTX-780-Karten nutzten noch A1-Silizium. Nvidia bestätigte uns auf Nachfrage, dass dieser „Spin" keine Performance-Verbesserungen oder neuen Features einführt, GK110-B1 sei lediglich in den Punkten Fertigungsausbeute und Taktpotenzial verbessert worden. Somit unterstützt auch die Geforce GTX 780 Ti lediglich das Direct-X-Featurelevel 11_0 nebst optionaler Funktionen. Nvidia betont, dass die GTX 780 Ti speziell auf PC-Spiele zugeschnitten ist, denn entgegen anders lautender Gerüchte bleibt die GTX Titan einstweilen auf dem Markt – aus zwei Gründen: Neben 6 anstelle von 3 Gigabyte Grafikspeicher sprechen die Double-Precision-Leistung (DP) von mindestens 1,3 TFLOPS für die 850 Euro teure GTX Titan, sofern der Interessent diese Vorteile semiprofessionell zu nutzen weiß. Spieler können darüber hinwegsehen, dass Nvidia die Geforce GTX 780 Ti auf ein DP-SP-Verhältnis von 1:24 beschnitten hat (Titan: 1:3), der kleinere Speicher kann jedoch in extremen Auflösungen und beim Einsatz von Grafikmods nachteilig werden.

REZEPT: MEHR VOM ALTEN

Die Geforce GTX 780 Ti verfügt als erste Retail-Grafikkarte über den GK110-Vollausbau mit insgesamt 2.880 Shader-ALUs, 240 Textureinheiten und 48 Raster-Endstufen. 928 MHz Boost-Takt garantiert Nvidia „für alle Karten unter den meisten Anwendungsbereichen", auch die Übertaktungs- und Überwachungsfunktion GPU Boost 2.0 ist an Bord. Aus dem typischen Boost ergibt sich eine theoretische Single-Precision-Rechenleistung (SP) von 5,35 TFLOPS, womit die Karte zumindest auf dem Papier der Radeon R9 290X im „Uber Mode" unterliegt (5,63 TFLOPS). Rechnerisch benötigt eine GTX 780 satte 1.160 MHz für die Rohleistung der GTX 780 Ti und die GTX Titan noch 994 MHz. Unsere Tests haben indes ergeben, dass eine Geforce GTX 780 @ 1.006 MHz die Leistung einer Titan @ 876 MHz erreicht (siehe PC Games 10/13).

In Sachen Speicher stehen der Geforce GTX 780 Ti alle 384 Datenpfade des GK110 (sechs Controller à 64 Bit) zur Verfügung, an denen wie bei der GTX 780 zwölf Speicherbausteine mit jeweils 256 Megabyte Kapazität hängen (3.072 Megabyte gesamt). Die Datenrate steigt auf 7 Gbps (3.500 MHz), was in einem Durchsatz von 336 GByte/s resultiert. Somit verfügt die GTX 780 Ti trotz ihrer nur 384 Bit breiten Speicherschnittstelle über eine um 9,5 Prozent höhere Datenrate als AMDs Radeon R9 290X (5 Gbps @ 512 Bit: 320 GByte/s). Weitere Informationen findet ihr in der Spezifikationstabelle auf der nächsten Seite oben.

GPU-BOOST UND DIE FOLGEN

Wie erwähnt, arbeitet auch die Geforce GTX 780 Ti mit dem GPU-Boost 2.0. Hier wird nicht nur die Leis-

SPEZIFIKATIONSÜBERSICHT

Modell	GTX 780 Ti	GTX Titan	GTX 780	R9 290X	R9 290	HD 7970 GHz Ed.	R9 280X	GTX 770
Circa-Preis (Euro)	580,-	850,-	430,-	470,-	340,-	280,-	240,-	260,-
Codename	GK110-425-B1	GK110-400-A1	GK110-300-A1/B1	Hawaii XT	Hawaii Pro	Tahiti XT2	Tahiti XTL	GK104
Direct-X-Version	11.0	11.0	11.0	11.2	11.2	11.2	11.2	11.0
Chipgröße	550 mm²	550 mm²	550 mm²	438 mm²	438 mm²	365 mm²	365 mm²	294 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	7.100	7.100	7.100	6.200	6.200	4.313	4.313	3.540
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.880/15/240	2.688/14/224	2.304/12/192	2.816/44/176	2.560/40/160	2.048/32/128	2.048/32/128	1.536/8/128
Raster-Endstufen (ROPs)	48	48	48	64	64	32	32	32
GPU-Basistakt (Megahertz)	876	837	863	727 (inoffiziell)	662 (inoffiziell)	1.000	950	1.046
GPU-Boost-Takt (Megahertz)	928	876	902	1.000	947	1.050	1.000	1.085
Rechenleistung SP/DP (GFLOPS)*	5.046/210	4.499/1.500	3.977/166	5.632/704	4.849/606	4.096/1.024	3.891/973	3.213/134
Durchsatz Pixel/Texel (GPixel/s)*	35,0/210,2	33,5/187,5	34,5/166,0	64,0/176,0	60,6/151,5	32,0/128,0	30,4/121,6	33,5/133,9
Dreiecksdurchsatz (Mio./s)*	6.570	5.859	5.178	4.000	3.788	2.000	1.900	4.184
Takt Grafikspeicher (MHz)*	3.500	3.004	3.004	2.500	2.500	3.000	3.000	3.506
Speichergeschwindigkeit (Gbps)	7,0	6,0	6,0	5,0	5,0	6,0	6,0	7,0
Speicheranbindung (parallele Bit)	384	384	384	512	512	384	384	256
Speicherübertragungsrate (GB/s)	336,0	288,4	288,4	320,0	320,0	288,0	288,0	224,3
Übliche Speichermenge (Megabyte)	3.072	6.144	3.072	4.096	4.096	3.072	3.072	2.048/4.096
PCI-Express-Stromanschlüsse	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	6+8-/2x 6-pol.	1x 6- & 1x8-pol.	1x 6- & 1x8-pol.	2x 6-polig

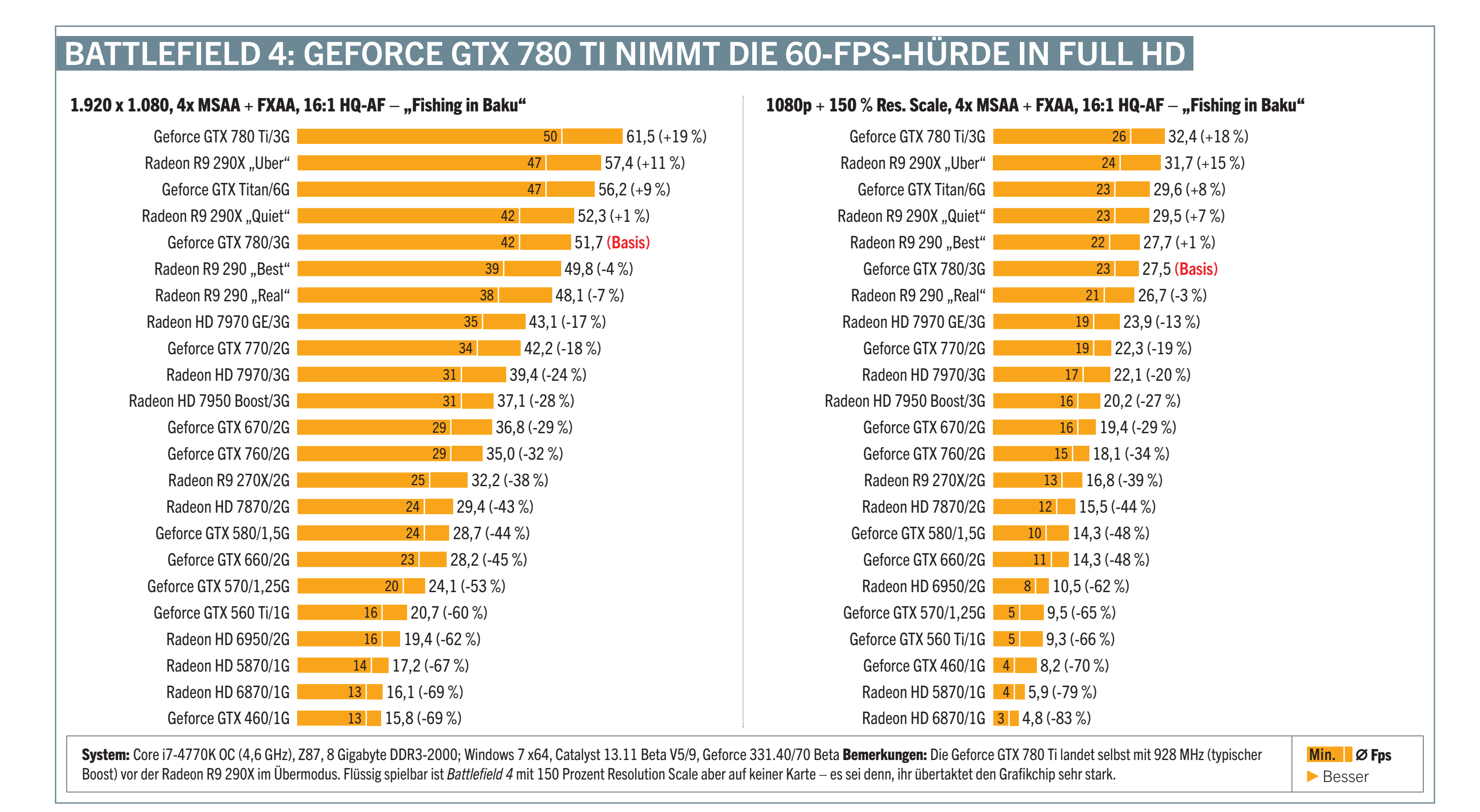
* Angabe bei Basistakt, abhängig vom automatischen GPU-Boost fallen die Durchsatzwerte höher aus.

tungsaufnahme zur Bestimmung von GPU-Spannung und Taktrate herangezogen, sondern auch die Kerntemperatur. Die GTX 780 Ti ist im Gegensatz zur Titan und GTX 780 nicht mehr auf 79, sondern auf 83 Grad Celsius Zieltemperatur eingestellt, welche im normalen Betrieb mit 100 Prozent Powertarget gehalten wird. Erlaubt ihr der GTX 780 Ti zum Beispiel per Evga Precision X zusätzliche Grade auf der Celsius-Skala und erhöht das Powertarget auf 106 Prozent, dankt es Ihnen die Grafikkarte mit etwas höherem Kerntakt. Unser Testmuster springt mit 106 % PT und 85 °C TT gewöhnlich auf 1.006 MHz und verharrt dort – begleitet von höherer Lautstärke, da die Lüfterdrehzahl um ein bis drei PWM-Prozent ansteigt.

Den von Nvidia garantierten Basistakt, 876 MHz, wendet unser Sample in keinem getesteten Spiel an. Unseren Messungen zufolge liegt das untere Limit bei 902 MHz, gesehen in *Anno 2070*. In den meisten Fällen arbeitet das Muster nach 15 Minuten Aufheizzeit nahe des typischen Boosts, wir haben spielabhängig Frequenzen zwischen 928 und 980 MHz protokolliert, wobei sich ein Mittelwert von 954 MHz herauskristallisiert.

VORWORT & BENCHMARKS

Basierend auf unseren Beobachtungen und Erfahrungen mit Nvidias Kepler sowie AMDs Hawaii testen wir auch die Geforce GTX 780 Ti nicht nur in einem Zustand. Nvidia garantiert in Spielen einen Basis-Kerntakt und gibt darüber hinaus einen typischen Boost von 928 MHz an – Letzterer entspricht Einstellung 1 in den Benchmarks, wir testen sowohl die GTX 780 Ti als auch die Titan und GTX 780 mit ihrem typischen Boost, indem wir die Taktraten per Nvidia-Inspector-Tool fixieren. Darüber hinaus absolvieren sowohl die GTX 780 Ti als auch die GTX Titan alle Benchmarks mit einer „Best Case"-Einstellung, welche auf den Messwerten im PC-Games-Testlabor basiert. Diese ermitteln wir mit erhöhtem Powertarget und gesteigerter Zieltemperatur, Parameter, die in Spielen zu einem etwas höheren Kerntakt führen. Dabei handelt es sich um keine herkömmliche Übertaktung und ihre Folgen, Nvidia und seine Partner decken derartiges Tuning im Rahmen der Garantie/Gewährleistung ab. Sowohl die GTX Titan als auch die GTX 780 Ti erreichen in unseren Fällen relativ konstante Boost-Frequenzen



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Catalyst 13.11 Beta V5/9, Geforce 331.40/70 Beta **Bemerkungen:** Die Geforce GTX 780 Ti landet selbst mit 928 MHz (typischer Boost) vor der Radeon R9 290X im Übermodus. Flüssig spielbar ist *Battlefield 4* mit 150 Prozent Resolution Scale aber auf keiner Karte – es sei denn, ihr übertaktet den Grafikchip sehr stark.

um 1 Gigahertz und absolvieren die Tests daher mit 1.006/3.004 MHz (Titan) respektive 1.006/3.500 MHz (GTX 780 Ti). Eine Garantie für 1 Gigahertz bei jeder Karte besteht natürlich nicht.

AMDs Radeon R9 290X arbeitet sowohl im „Uber Mode“, welcher im Rahmen der Garantie einen Betrieb mit bis zu 1.000 MHz Kerntakt erlaubt, als auch mit dem „Quiet Mode“, welcher Taktfrequenzen zwischen 800 und 900 MHz (im Mittel um 850 MHz) zur Folge hat.

Wir machen's an dieser Stelle kurz: Im Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware erreicht die GTX 780 Ti @ 928 MHz exakt das Leistungsniveau der R9 290X @ 1.000 MHz. Einzelwerte findet ihr in den hier abgedruckten Benchmarks.

EMISSIONSWERTE

Nvidia bestückt auch die GTX 780 Ti mit dem edlen Titan-Kühler. Im offenen Teststand messen wir aus 50 cm Entfernung eine Lautheit von guten 0,6 Sone im Leerlauf (1.110 U/min Lüfterdrehzahl) und bis zu 4,6 Sone unter Spiele-Volllast mit automatischem Boost (2.600 U/min). Mit diesen Werten ist die GTX 780 Ti zwar hörbar lauter als die GTX Titan und GTX 780 (3,2 Sone), aber auf Augenhöhe mit der R9 290X im „Quiet Mode“ (4,4 Sone). Spulenpfeifen ist bei der GTX 780 Ti erst ab hohen vierstelligen Fps aus dem tiefen Lüfterrauschen herauszuhören.

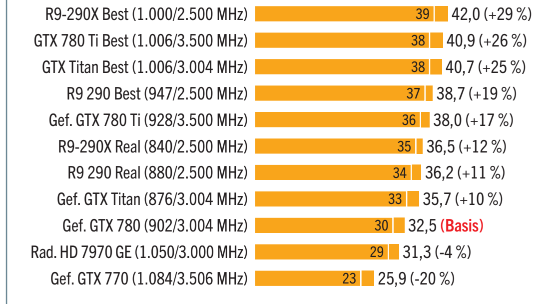
Die höchste Lautheit erzielten wir bei starker Übertaktung der GTX 780 Ti in einem geschlossenen, aber gut belüfteten Gehäuse: Mit 106 Prozent Power- und 85 °C Temperature Target sowie mehr als 1.200 MHz Kerntakt setzt unser Muster 67 Prozent PWM-Implus, resultierend in 2.780 Lüfterumdrehungen pro Minute und einer Lautheit von 5,3 Sone. Ohne Eingriffe versucht die Geforce GTX 780 Ti stets nahe ihrer TDP-Grenze zu operieren und passt ihren Takt dementsprechend an. Im Mittel bleibt der Verbrauch knapp, aber präzise unter 250 Watt; im Leerlauf sind hingegen gute 16 Watt zu verzeichnen.

ANNO 2070: R9 290X STETS VOR GTX 780 TI

1.920 x 1.080, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „Bäm!“

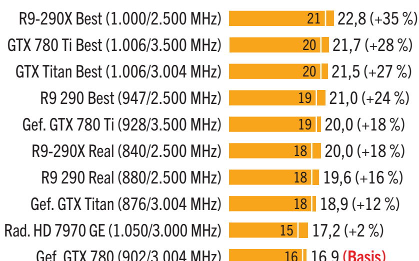
Grafikkarte	Min.	Ø Fps
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	66	70,9 (+27 %)
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	66	70,3 (+26 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	66	70,1 (+26 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	61	65,3 (+17 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	60	64,7 (+16 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	57	61,5 (+10 %)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	57	60,9 (+9 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	56	60,6 (+9 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	52	55,8 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	50	53,9 (-3 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	48	52,1 (-7 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	45	48,2 (-14 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	41	46,0 (-18 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	37	40,2 (-28 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	36	39,3 (-30 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	35	37,7 (-32 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	34	37,4 (-33 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	31	34,3 (-39 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	27	30,2 (-46 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	27	30,2 (-46 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	24	28,2 (-49 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	19	21,1 (-62 %)

2.560 x 1.600, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „Bäm!“



Grafikkarte	Min.	Ø Fps
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	39	42,0 (+29 %)
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	38	40,9 (+26 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	38	40,7 (+25 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	37	38,7 (+19 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	36	38,0 (+17 %)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	35	36,5 (+12 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	34	36,2 (+11 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	33	35,7 (+10 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	30	32,5 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	29	31,3 (-4 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	23	25,9 (-20 %)

3.840 x 2.160, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „Bäm!“



Grafikkarte	Min.	Ø Fps
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	21	22,8 (+35 %)
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	20	21,7 (+28 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	20	21,5 (+27 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	19	21,0 (+24 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	19	20,0 (+18 %)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	18	20,0 (+18 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	18	19,6 (+16 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	18	18,9 (+12 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	15	17,2 (+2 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	16	16,9 (Basis)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5/9, GF 331.40/70 Beta **Bemerkungen:** *Anno 2070* giert nach Shader-Leistung, was primär Radeon-GPUs zugute kommt. Die GTX 780 Ti ist erwartungsgemäß dennoch stark.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

BIOSHOCK INFINITE: SOGAR IN ULTRA HD SPIELBAR

1.920 x 1.080, Ingame-FXAA, 16:1 HQ-AF – „New Eden“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	108	112,2 (+21 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	106	109,9 (+19 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	102	106,2 (+15 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	97	101,7 (+10 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	97	100,7 (+9 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	90	94,5 (+2 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	89	92,4 (Basis)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	86	90,6 (-2 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	86	90,4 (-2 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	77	80,6 (-13 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	76	79,6 (-14 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	73	76,6 (-17 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	68	71,1 (-23 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	64	66,7 (-28 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	61	63,5 (-31 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	56	59,3 (-36 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	54	57,3 (-38 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	50	52,5 (-43 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	45	47,6 (-48 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	42	44,1 (-52 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	37	39,8 (-57 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	35	37,6 (-59 %)

2.560 x 1.600, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „New Eden“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	64	67,3 (+25 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	62	65,0 (+21 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	60	62,5 (+16 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	57	60,4 (+12 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	56	58,7 (+9 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	53	56,4 (+5 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	52	53,9 (Basis)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	50	53,9 (-0 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	50	53,6 (-1 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	45	47,1 (-13 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	44	46,7 (-13 %)

3.840 x 2.160, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „New Eden“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	33	35,5 (+27 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	32	34,0 (+21 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	31	33,3 (+19 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	30	32,5 (+16 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	29	30,8 (+10 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	28	30,6 (+9 %)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	27	29,2 (+4 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	27	29,1 (+4 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	26	28,0 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	23	25,1 (-10 %)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5/9, GF 331.40/70 Beta **Bemerkungen:** Die GTX 780 Ti kann sich hier konsequent vor die R9 290X setzen – angesichts der hohen Fps ist das aber nur ein kosmetischer Sieg.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

	GTX 780 Ti	GTX Titan	GTX 780	R9-290X Uber	R9-290X Quiet	R9-290	GTX 580	HD 7970 GE
Lautstärke								
Leerlauf (Windows-7-Desktop)	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone
Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore)	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,8 Sone	0,9 Sone
Blu-ray-Wiedergabe (The Dark Knight)	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,8 Sone	0,9 Sone
Anno 2070 (DX11)	4,3 Sone	3,2 Sone	3,1 Sone	9,6 Sone	4,4 Sone	6,9 Sone	3,4 Sone	8,5 Sone
BF Bad Company 2 (DX11)	4,6 Sone	3,2 Sone	3,2 Sone	9,6 Sone	4,4 Sone	6,9 Sone	3,4 Sone	8,4 Sone
Leistungsaufnahme								
Leerlauf (Windows-7-Desktop)	16 Watt	13 Watt	14 Watt	21 Watt	21 Watt	21 Watt	32 Watt	15 Watt
Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore)	18 Watt	16 Watt	16 Watt	61 Watt	56 Watt	54 Watt	91 Watt	53 Watt
Blu-ray-Wiedergabe (The Dark Knight)	20 Watt	19 Watt	18 Watt	89 Watt	79 Watt	80 Watt	42 Watt	60 Watt
Anno 2070 (DX11)	245 Watt	214 Watt	201 Watt	289 Watt	230 Watt*	243 Watt*	223 Watt	265 Watt
BF Bad Company 2 (DX11)	248 Watt	214 Watt	222 Watt	269 Watt	249 Watt*	241 Watt*	221 Watt	247 Watt

Bei allen Karten gelten die Standardeinstellungen. * Der anliegende Minimaltakt nach der Aufheizphase ist jeweils unterschiedlich, daher die unregelmäßigen Werte.

CRYSIS 3: DIE 60-FPS-MARKE IST NAH

1.920 x 1.080, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields“

Karte	Min.	Ø Fps
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	51	56,9 (+25 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	49	55,0 (+21 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	46	53,4 (+18 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	44	50,0 (+10 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	42	49,1 (+8 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	40	45,7 (+1 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	40	45,4 (Basis)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	37	43,6 (-4 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	37	43,5 (-4 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	33	37,9 (-17 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	31	36,9 (-19 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	30	35,6 (-22 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	29	33,6 (-26 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	28	33,6 (-26 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	27	31,0 (-32 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	24	28,4 (-37 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	23	27,0 (-41 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	23	26,7 (-41 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	21	24,7 (-46 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	19	24,1 (-47 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	16	18,7 (-59 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	14	17,4 (-62 %)

2.560 x 1.600, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields“

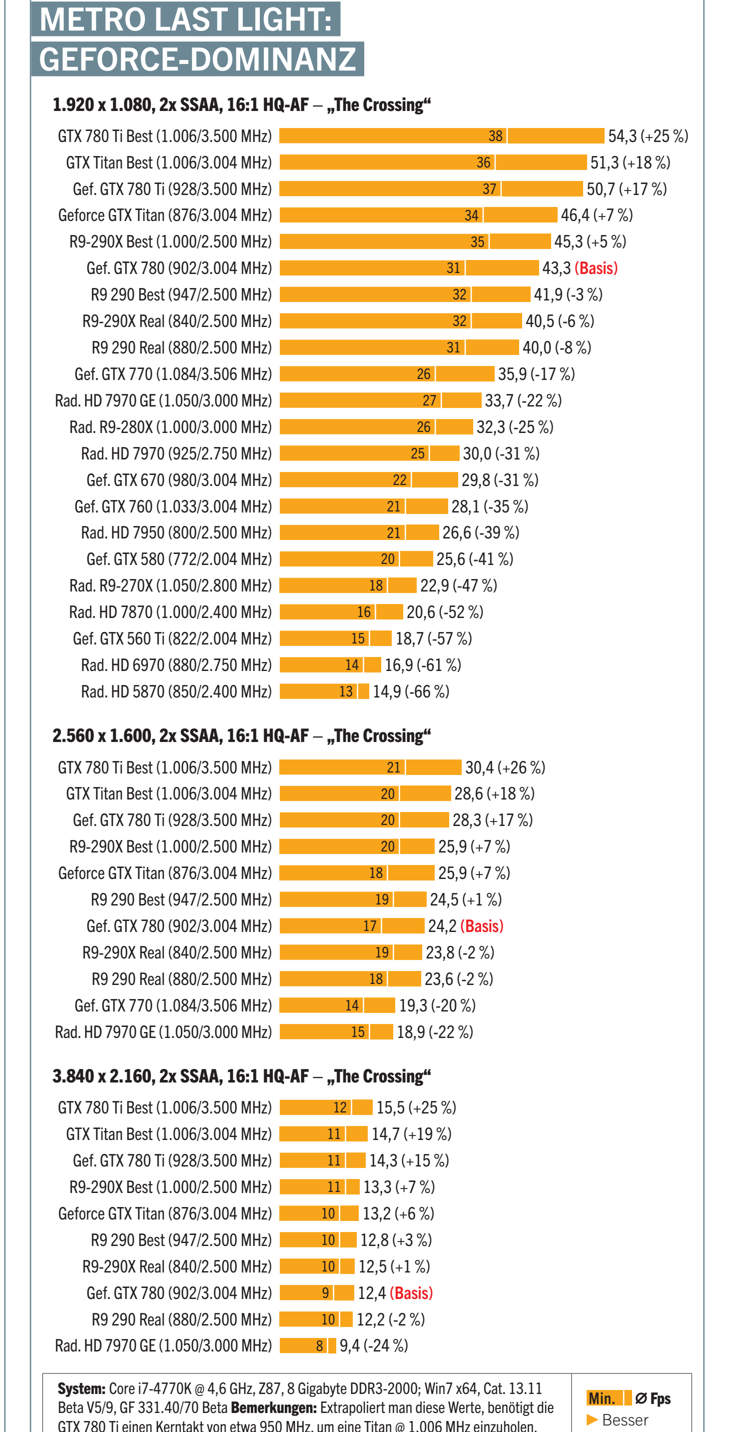
Karte	Min.	Ø Fps
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	30	32,4 (+25 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	28	30,9 (+19 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	27	30,6 (+18 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	27	29,9 (+15 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	25	28,3 (+9 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	25	28,1 (+8 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	24	26,8 (+3 %)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	24	26,7 (+3 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	24	26,0 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	19	22,2 (-15 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	20	21,9 (-16 %)

3.840 x 2.160, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields“

Karte	Min.	Ø Fps
GTX 780 Ti Best (1.006/3.500 MHz)	14	16,5 (+23 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	14	16,2 (+21 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	14	16,0 (+19 %)
R9 290 Best (947/2.500 MHz)	14	15,3 (+14 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	13	15,0 (+12 %)
R9 290 Real (880/2.500 MHz)	13	14,6 (+9 %)
R9-290X Real (840/2.500 MHz)	13	14,5 (+8 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	13	14,4 (+7 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	12	13,4 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	10	11,9 (-11 %)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5/9, GF 331.40/70 Beta **Bemerkungen:** Im Pro-Takt-Vergleich mit einem Gigahertz liegen die 780 Ti und Titan meist vor der 290X, erst in Ultra-HD schließt die AMD-GPU auf.

Min. | Ø Fps ▶ Besser



ÜBERMÄSSIGES TAKTEN

Das uns vorliegende Referenzmuster der Geforce GTX 780 Ti lässt sich exzellent übertakten: Mit 106 Prozent Power- und 85 °C Temperature Target sowie extra Belüftung der Platinenrückseite arbeitet die Grafikkarte stabil mit rund 1.250 MHz. Wie bei der GTX Titan und GTX 780 zuvor lohnt es sich nicht, den Grafikspeicher stark zu übertakten. Unsere Tests belegen, dass die GTX 780 Ti kaum an ihrer Speichertransferrate hängt, erhöhter RAM-Takt jedoch wertvolle Watt des Power-Budgets stiehlt. Stellt ihr beispielsweise 1.250/3.500 MHz ein, wird der Kerntakt fast immer gehalten. Übertaktet ihr den Speicher nun auf 3.800 MHz, dann verbraucht dieser etwas mehr Strom und der Kern muss auf 1.200 bis 1.230 MHz heruntergehen. Das ist doppelt unsinnig, da die Leistung durch die Speicherübertaktung nur minimal steigt, während jedes Grafikchip-Megahertz der Leistung zuträglich ist.

Doch es gibt eine Lösung für diese Probleme: svl7, ein für seine Titan-BIOS-Versionen bekannter Modder aus der Schweiz, hat das erste Mod-BIOS für die Geforce GTX 780 Ti veröffentlicht (http://forum.techinferno.com). Das damit auf 350 Watt erhöhte Powertarget – ein Plus von 100 Watt – erlaubt es, alle Frequenzen ans Limit zu treiben, ohne dass sich die Grafikkarte automatisch zügelt. Natürlich erlischt euer Garantieanspruch nach diesem Eingriff. Auch ist es ratsam, gute Kühlung sicherzustellen: Eine Geforce GTX 780 Ti @ 1.250/3.900 MHz bei 1,21 Volt Maximalspannung verbraucht in Spielen mehr als 300 Watt – der Referenzkühler arbeitet hier am absoluten Limit. Die Spieleleistung einer solchen Grafikkarte ist dafür über jeden Zweifel erhaben, gegenüber dem Auslieferungszustand ist ein mittleres Fps-Plus von satten 20 Prozent realistisch. ❑

FAZIT

Geforce GTX 780 Ti

Nvidia liefert mit der GTX 780 Ti eine sehr gute Grafikkarte ab, die nur wenig Angriffsfläche für Kritik bietet. Neben hoher Leistung bietet sie eine gute Energieeffizienz und für High End relativ leise Kühlung. Silent-Freunde werden bei bis zu 4,6 Sone aber nicht glücklich und auch der Preis von derzeit 580 Euro dürfte viele Interessenten abschrecken.

Erste 780-Ti-Partnerdesigns & Alternativen

Wem das Referenzdesign zu laut oder langsam ist, kann sich freuen: Im Gegensatz zur Geforce GTX Titan ist die GTX 780 Ti nicht „unantastbar": Die Blaupausen der neuen Nvidia-Karte gingen schon vor Monaten an die Partnerfirmen, auf dass sie eigene Platinen- und Kühldesigns erschaffen können. Die meisten davon lassen noch auf sich warten, weshalb wir an dieser Stelle auch einen Blick auf die Alternativen werfen.

780 TI? TITAN? 780 OC?

Falls ihr die PC-Games-Tests der vergangenen Monate gelesen habt, wisst ihr, dass diverse Partnerdesigns der Geforce GTX 780 dank werkseitiger Übertaktung mit der GTX Titan gleichziehen oder sie überholen können. Was zunächst unlogisch wirkt, hängt mit dem Verbot Nvidias zusammen, Titan-Karten mit modifizierter Kühlung herauszubringen – Wasserkühlung ist die Ausnahme. Einzig der Hersteller Gigabyte nutzt eine „Gesetzeslücke" aus, indem er Referenzkarten den hauseigenen Windforce-Kühler zum Selbstumbau beilegt. Seit einigen Wochen nutzt auch der Online-Versender Caseking diese Lücke und bietet eine übertaktete Titan mit kräftiger Luftkühlung an – dazu gleich mehr. Etwas praktisch untermauerte Theorie zur Einschätzung der nachfolgend getesteten Karten:

- GTX 780 @ 1.006 MHz entspricht circa einer Titan @ 876 MHz
- GTX 780 @ 1.150 MHz entspricht circa einer GTX 780 Ti @ 928 MHz
- GTX Titan @ 1.006 MHz entspricht circa einer 780 Ti @ 950 MHz

Stark übertaktete Versionen der GTX 780 und Titan können es folglich mit der 780 Ti aufnehmen. Ist Letztgenannte ebenfalls übertaktet, ist dagegen kein Kraut gewachsen.

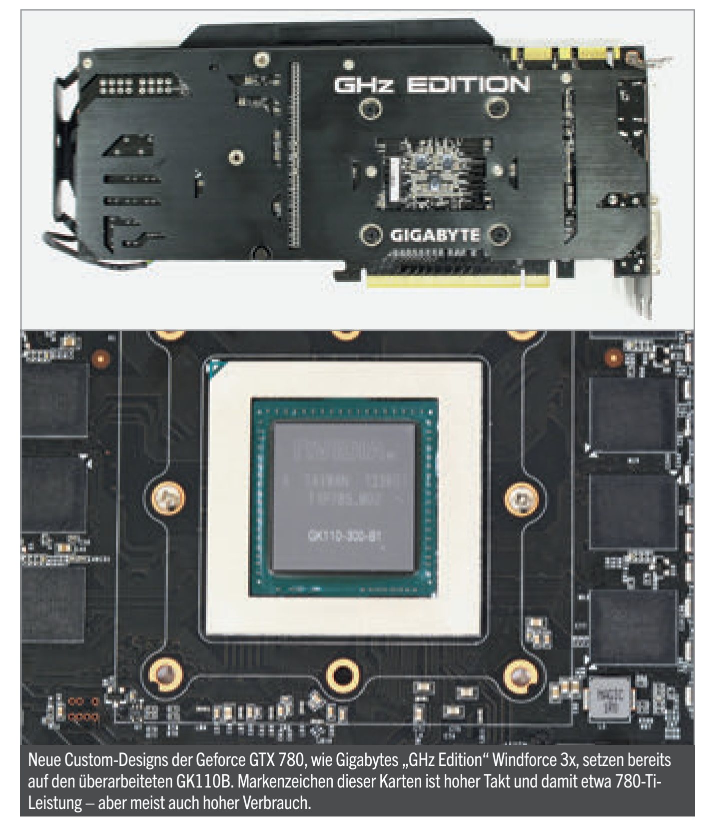
GAINWARD GEFORCE GTX 780 TI PHANTOM & PALIT JETSTREAM (3 GIGABYTE)

Palit und Gainward haben uns die ersten Redesigns der GTX 780 Ti zukommen lassen. Beide Grafikkarten fußen auf der gleichen Platine, deren Layout sich vor allem im Bereich der Spannungswandler deutlich von der Nvidia-Vorlage unterscheidet. Falls ihr plant, einen Fullcover-Wasserkühler einzusetzen, solltet ihr eine Referenzkarte kaufen. Wie bei den GTX-780-Karten von Palit und Gainward entscheidet das Kühlsystem darüber, ob aus der Basisplatine eine Geforce GTX 780 Ti Phantom oder eine Jetstream wird. Im ausführlichen Test der Gainward Phantom hinterlässt das Design einen befriedigenden Eindruck: Während der GK110B-Grafikchip mit einem Basistakt von 980 MHz und nach etwas Aufheizzeit einem Boost zwischen 1.058 und 1.084 MHz arbeitet, erzielt das Kühlsystem lediglich eine zum Referenzdesign vergleichbare Lautheit (4,7 Sone) und ähnliche Temperaturen unter 80 Grad Celsius. Dank des hohen GPU-Boosts kann sich die Karte um ansehnliche 12 bis 14 Prozent von 780-Ti-Referenzkarten mit 928 MHz Boosttakt absetzen.

Die Leistungsaufnahme bewegt sich zwischen 250 und 260 Watt, was angesichts der erzielten Bildraten einen guten Wert darstellt. Hier ist die Karte jedoch schon fast am Ende, das straffe Powertarget limitiert großartige Übertaktungen und der Kühler arbeitet nahe seines Limits. Aufgrund des oben freiliegenden Kühlgrills ist das Design jedoch empfänglich für externe Belüftung – Durchzug im Gehäuse spielt den drei Phantomlüftern zu. Fazit: Sehr schnelle Grafikkarte mit GK110-B1-GPU, allerdings wie das Referenzdesign kein guter Spielpartner für Silent-Fetischisten.

CASEKING GEFORCE GTX TITAN HERCULEZ X3 ULTRA (6 GIGABYTE)

Über die Daseinsberechtigung der GTX Titan darf angesichts der GTX 780 Ti gestritten werden. Caseking packt das Problem bei der Wurzel und bestückt Referenzkarten mit dem „Herculez X3 Ultra" aus dem Hause Inno 3D. Dieser auch einzeln erwerbbare Nachrüstkühler verhalf bereits der Inno 3D iChill GTX 780 zu Bestnoten. Der Triple-Slot-Gigant wird von einer ver-



Neue Custom-Designs der Geforce GTX 780, wie Gigabytes „GHz Edition" Windforce 3x, setzen bereits auf den überarbeiteten GK110B. Markenzeichen dieser Karten ist hoher Takt und damit etwa 780-Ti-Leistung – aber meist auch hoher Verbrauch.

schraubten Kühlplatte für RAM und VRMs sowie einer Backplate komplettiert.

Um die Schlagkraft des zugrunde liegenden Titanen auszubauen, steigert Caseking den Basistakt von 837 auf 941 MHz. Wir messen einen mittleren Boost auf satte 1.032 MHz, womit die Karte an Referenzversionen der GTX 780 Ti vorbeikommt. Der eigentlich Clou ist jedoch das Kühlsystem: Der X3 Ultra hält den Grafikchip – auf unserem Muster kommt noch ein „alter" GK110-A1 zum Einsatz – auf höchstens 63 Grad Celsius und erzeugt dabei eine maximale Lautheit von 1,7 Sone. Die Kühlreserven erlauben den OC-Betrieb mit stattlichen 1.100/3.700 MHz bei gleichzeitig auf 30 Prozent reduziertem PWM-Impuls der Lüfter (1,1 Sone). Fazit: 1.000 Euro – alles andere ist positiv.

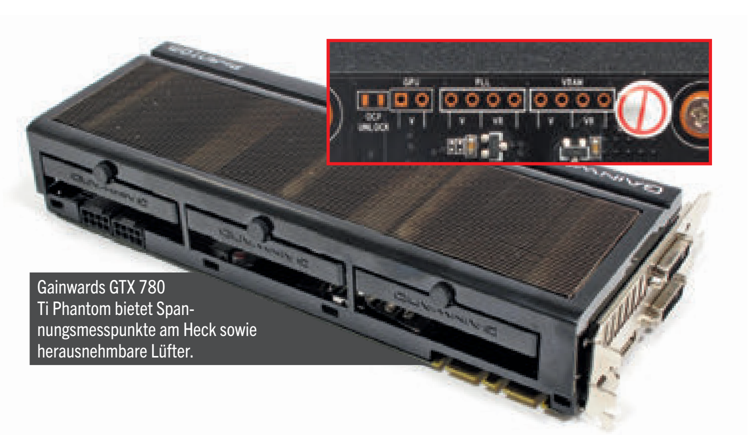
INNO 3D GEFORCE GTX 780 ICHILL X3 ULTRA DHS (3 GIGABYTE)

Inno 3D überarbeitet die sehr gute GTX 780 iChill X3 Ultra: Neu ist die Verwendung eines GK110B-Grafikprozessors, welcher bei gleichem Verbrauch etwas höhere Frequenzen erlaubt. So verwundert es nicht, dass die DHS-Edition alle Benchmarks mit konstanten 1.150 MHz absolviert (Speicher: 3.105 MHz) und damit einer gewöhnlichen GTX 780 Ti die Stirn bieten kann – unser Muster des Vorgängers arbeitet mit „nur" 1.124 MHz. Alle anderen Parameter haben sich nicht verändert: Dank identischer Lüfterkennlinie und vergleichbarer Leistungsaufnahme erzeugt die Inno 3D GTX 780 DHS beim Spielen eine Lautheit von guten 1,7 Sone. Fazit: sehr gut, aber kein Schnäppchen.

GIGABYTE GEFORCE GTX 780 GHZ EDITION WINDFORCE 3X (3 GIGABYTE)

Unter der Bezeichnung GV-N780GHZ-3GD, welche unmissverständlich einen Arbeitstakt von (mindestens) einem Gigahertz suggeriert, bringt Gigabyte eine nochmals verbesserte Version der GTX 780 Windforce auf den Markt. Die Verbesserungen stecken im Detail: Neben einer Backplate, welche das PCB schützt und stabilisiert, kommt auf der GHz Edition ein GK110-300-B1 zum Einsatz – die Rev. 2.0 muss noch mit einem A1-Chip auskommen. Platinen- und Kühldesign haben sich nicht verändert, noch immer kommt ein Dual-Slot-Kühler mit dreifacher Axialbelüftung (daher der Name „Windforce 3x") zum Einsatz, welcher neben dem Grafikchip auch die RAM-Bausteine und Spannungswandler kühlt.

In der Praxis verhält sich Gigabytes GHz Edition so, wie man es erwartet: Im Vergleich mit der Vorgängerin steigt der typische Boost um sechs Prozent auf 1.163 MHz (ggü. 1.097 MHz), die Leistungsaufnahme jedoch um 14 Prozent (286 statt 250 Watt). Dementsprechend steigt die Lautheit unter Volllast, wir messen befriedigende 3,6 Sone (Rev. 2: 3,0 Sone); mit 50 % PWM-Impuls sind 2,7 Sone zu verzeichnen. Fazit: 780-Ti-Leistung für 470 Euro – ein fairer Deal. ❑



Gainwards GTX 780 Ti Phantom bietet Spannungsmesspunkte am Heck sowie herausnehmbare Lüfter.

FAZIT

Geforce GTX 780 Ti & Co.

Der König ist tot – es lebe der neue König GTX 780 Ti. Noch vor dem Erscheinen angepasster R9-290X-Designs haben die Nvidia-Partner mächtige und oftmals auch leise Versionen der GTX 780, 780 Ti und Titan erschaffen. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis gibt's beim Kauf einer stark übertakteten GTX 780.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	GTX 780 Ti Phantom	GTX Titan OC Herculez X3 Ultra	GTX 780 iChill X3 Ultra DHS	GTX 780 GHz Edition Windforce
Hersteller/Webseite	Gainward (www.gainward.de)	Caseking/Inno 3D (www.caseking.de)	Inno 3D; Bezugsquelle: Caseking.de	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 650,-/ausreichend	Ca. € 1.000,-/ungenügend	Ca. € 550,-/ausreichend	Ca. € 470,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 780 Ti; GK110-425-B1 (28 nm)	Geforce GTX Titan; GK110-400-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-B1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-B1 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.880/240/48	2.688/224/48	2.304/192/48	2.304/192/48
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,862 VGPU)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,862 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	980 (Boost: 1.058+)/3.500 MHz (+14/0 % OC)	941 (Boost: 1.032+)/3.004 MHz (+18/0 % OC)	1.045 (Boost: ~1.150)/3.105 MHz (+27/3 % OC)	1.019 (Boost: 1.163)/3.004 MHz (+29/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,88**	**2,83**	**2,88**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	6.144 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R2C)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Phantom", 2,5-Slot, 5 Heatpipes à 8 mm Durchmesser, 3 x 80 mm axial, verschraubte VRM-/RAM-Platte	„Herculez X3", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 6 mm, 3 x 90 mm axial, verschraubte VRM-/RAM-Kühlplatte + Backplate	„Herculez X3", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 6 mm, 3 x 90 mm axial, verschraubte VRM-/RAM-Kühlplatte + Backplate	„Windforce 3x", Dual-Slot, 6 Heatpipes (2 x 8, 4 x 6 mm), 3 x 75 mm axial, verschraubte VRM-/RAM-/Backplate
Software/Tools/Spiele	Expertool (Tweak-Tool), Treiber	3D Mark Advanced (Key), Treiber	3D Mark Advanced (Key), Treiber	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (englisch); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	HDMI-DVI, DVI-VGA, Strom: 2x6-auf-8-Pol	DVI-VGA, 1x Molex-auf-6-Pol, Stoff-Mauspad	DVI-VGA, 1x Molex-auf-6-Pol, Stoff-Mauspad	2 x Strom: Molex auf 6-Pol
Sonstiges	Herausnehmb. Lüfter, Spannungsmessp. a. Heck	Nvidia-Titan-Referenzplatine	Testkarte trägt bereits die GK110-B1-GPU	Testkarte trägt bereits die GK110-B1-GPU
Eigenschaften (20 %)	**2,28**	**1,92**	**2,05**	**2,11**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	30/76/76 Grad Celsius	27/63/63 Grad Celsius	26/61/62 Grad Celsius	30/74/75 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,9 (48 %)/4,7 (81 %)/4,7 (81 %) Sone	0,8 (30 %)/1,7 (40 %)/1,7 (40 %) Sone	0,7 (31 %)/1,9 (42 %)/2,0 (43 %) Sone	0,2 (17 %)/3,6 (58 %)/3,8 (60 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	13/19/17 Watt	15/20/18 Watt	15/21/20 Watt	15/21/17 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	254/259/259 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	257/260/260 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	245/248/269 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	277/286/314 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.165)/nein (1.215)/nein (1.270 MHz)	Nein (1.135)/nein (1.185)/nein (1.240 MHz)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)	Nein (1.280)/nein (1.337)/nein (1.395 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.850)/nein (4.025)/nein (4.200 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.415)/nein (3.570)/nein (3.725 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,175 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,187 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 116 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	27,4 (PCB: 26,7)/5,0 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	30,0 (PCB: 26,7)/5,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	30,0 (PCB: 26,7)/5,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	29,0 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,03**	**1,17**	**1,22**	**1,25**
FAZIT	+ Extrem schnell dank ungefähr 1,07-GHz-Boost − Genauso laut wie das Referenzdesign − Hoher Preis	+ Leiseste Enthusiasten-Grafikkarte + 6 Gigabyte Speicher − Extrem hoher Preis	+ Extrem schnell (780-Ti-Niveau) + Mächtiger, leiser Kühler − Platzbedarf & Leistungsaufnahme (3D)	+ 780-Ti-Leistung dank hohem Boost + Im Leerlauf unhörbar … − … unter Last nicht mehr
	Wertung: **1,64**	Wertung: **1,66**	Wertung: **1,71**	Wertung: **1,75**



15 Grafikkarten im Test

Von: Raffael Vötter

Ihr wollt die Grafikleistung eures Spiele-PCs für aktuelle und kommende Blockbuster fit machen? Unser Test mit 15 Grafikkarten von 170 bis 300 Euro hilft euch dabei.

In der vergangenen PC-Games-Ausgabe 12/13 testeten wir AMDs „Volcanic Islands"-Einstand in Form der Radeon-R-Serie auf Herz und Nieren. Zwar konnten wir euch bereits Eindrücke zu den ersten Herstellerdesigns liefern, für einen benoteten Test reichten jedoch weder die Zeit noch der Platz aus. Dem kommen wir nun nach: Auf den folgenden Seiten vergleichen wir 15 Spieler-Grafikkarten zwischen 170 und 300 Euro, einer laut Umfragen sehr beliebten Preisspanne.

LEISTUNGSEINORDNUNG

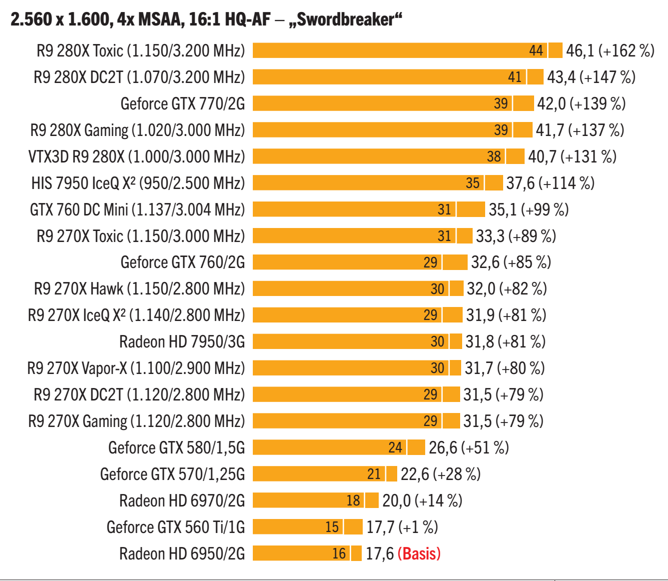
Damit ihr die Probanden besser einschätzen könnt, werfen wir zunächst einen Blick auf die zu erwartende Leistung. Wie bereits in der PC Games 12/2013 geklärt, entspricht die Radeon R9 270X (ab 160 Euro) einer übertakteten Radeon HD 7870: Im Leistungsindex der PC Games Hardware-Kollegen steht's 56,2 zu 51,5 Prozentpunkten – hier wildert auch Nvidias Geforce GTX 760 (56,6). Darüber hinaus bemerkenswert ist die Nachbarschaft der 270X zum Auslaufmodell HD 7950 (800 MHz, kein Boost): Letztere erreicht den Indexwert 57,3, also das Niveau leicht übertakteter 270X-Karten. Da die Radeon HD 7950 mit 3 Gigabyte Speicher und einem derzeit verführerischen Preis punktet, haben wir zwei Karten zum Vergleich aufgenommen. Die Radeon R9 280X spielt in Sachen Preis und Leistung eine Liga über den genannten Karten: AMDs 250-Euro-Modell duelliert sich im PCGH-Leistungsindex mit Nvidias Geforce GTX 770, es steht 73,4 (R9 280X) zu 71,1 (GTX 770) Prozentpunkte. Übertaktete Versionen beider Grafikkarten erreichen das Leistungsniveau der HD 7970 GHz Edition, welche schleichend vom Markt verschwindet. Nvidias Geforce GTX 780 spielt in einer für beide nicht erreichbaren Gewichtsklasse.

ASUS RADEON R9 280X DIRECT CU II TOP (3 GIGABYTE)

Bereits beim Test der subjektiven Lautheit in der PC Games 12/13 konnte Asus' R9 280X mit Direct-CU-II-Kühlung überzeugen. Wir messen beim Spielen eine maximale Lautheit von guten 1,8 Sone bei 72 Grad Celsius Kerntemperatur; im Leerlauf sind leise 0,6 Sone zu verzeichnen. Der von Asus' GTX 780 Direct CU II stammende und zwei PCI-E-Steckplätze große Kühler (Dual Slot) hat folglich kein Problem mit dem auf 1.070/3.200 MHz (+7/7 % OC) übertakteten AMD-Grafikchip. Zwar verzichten die Taiwaner auf Speicherkühler, die Wandler werden jedoch mit einem aufgesteckten Kühler bedacht und erreichen in unseren Tests eine Höchsttemperatur von unbedenklichen 90 Grad Celsius



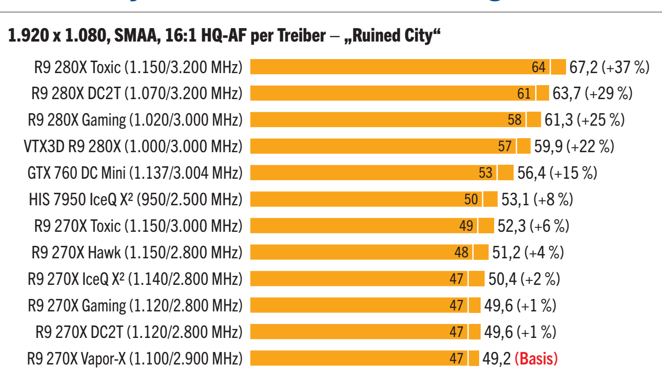
Battlefield 3: Faktor 2 gegenüber GTX 570 möglich



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta, Geforce 331.40/65 **Bemerkungen:** Welche 2010er-Grafikkarte ihr auch besitzt, Aufrüsten lohnt sich. So erreicht eine R9 280X OC die doppelte Leistung der Geforce GTX 570.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

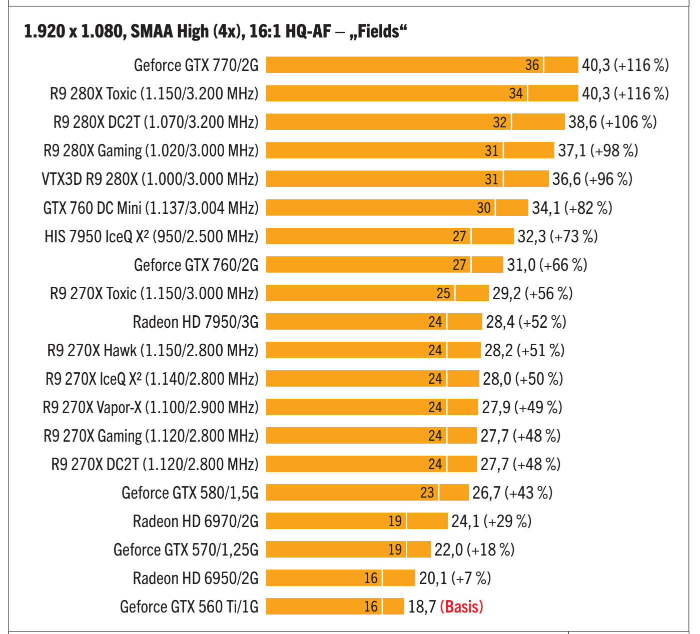
Call of Duty Ghosts: Mit SMAA stets flüssig



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 BV9.2, Geforce 331.65 WHQL **Bemerkungen:** Zwar veröffentlichte AMD einen Performance-Treiber, Radeon-Besitzer sollten *CoD: Ghosts* jedoch nicht mit dem ruckligen MSAA spielen.

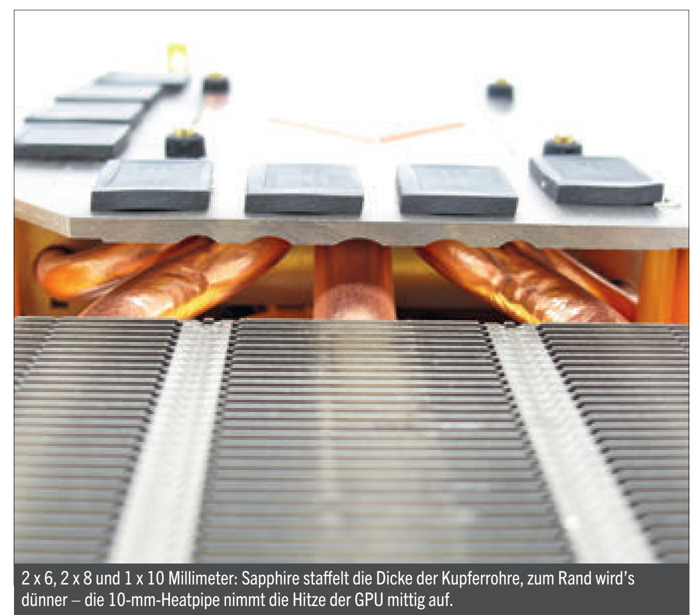
Min. | Ø Fps
▶ Besser

Crysis 3: 280X OC duelliert sich mit GTX 770



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta, Geforce 331.40/65 **Bemerkungen:** Wer von einer Radeon HD 6950 oder Geforce GTX 560 Ti auf ein neues 300-Euro-Modell wechselt, erhält in *Crysis 3* die doppelte Bildrate.

Min. | Ø Fps
▶ Besser



2 x 6, 2 x 8 und 1 x 10 Millimeter: Sapphire staffelt die Dicke der Kupferrohre, zum Rand wird's dünner – die 10-mm-Heatpipe nimmt die Hitze der GPU mittig auf.

im VGA Tool der PCGH (http://goo.gl/tSAf5T) – beim Spielen bleiben die VRMs im 80er-Bereich. Da die R9 280X DC2T ihren Boost in allen Spielen aufrechterhalten kann, dadurch das Leistungsniveau der HD 7970 GHz Edition überbietet und höchstens 238 Watt verbraucht, fällt Kritik am Design schwer. Alles in allem ist die R9 280X DC2T eine gute High-End-Grafikkarte mit hohem Takt und leiser Kühlung zum fairen Preis – Top-Produkt!

SAPPHIRE RADEON R9 280X TOXIC (3 GIGABYTE)

Auch zu Sapphires derzeit schnellster „Toxic" präsentierten wir euch letzten Monat einen Ersteindruck, welcher sich im Intensivtest bestätigt. Zwar punktet der Hersteller mit einem satten GPU-Boost auf 1.150 MHz (+15 % OC), welcher in all unseren Testspielen gehalten wird, sowie 3.200 MHz Speichertakt (+7 % OC). Der neue „Tri-X"-Kühler erzeugt beim Spielen jedoch eine störend hohe Lautheit von maximal 5,9 Sone, womit die 280X Toxic selbst aus gut gedämmten Gehäusen herauszuhören ist. Die Ursache dafür ist die taktbedingt hohe Kernspannung, unsere Testkarte arbeitet wie die Radeon HD 7970 GHz Edition mit einer VID von 1,256 Volt, sodass beim Spielen bis zu 274 Watt durchs Netzteil fließen. Der neue Kühler, welcher die Karte auf satte 30,5 Zentimeter verlängert und gewiss mit einigen Gehäusen kollidiert, hat jedoch etwas Luft nach oben: Fixiert ihr den PWM-Impuls von den automatisch eingestellten 60 Prozent (gemessen in *Anno 2070*) auf 50, sinkt die Lautheit auf 4,1 Sone, ohne dass die Temperatur 80 Grad Celsius erreicht. Eine Überhitzung der Spannungswandler müsst ihr dank der üppigen, festgeschraubten Kühler nicht befürchten. Fazit: Die schnellste Radeon R9 280X auf dem Markt leidet an ihrer lauten Kühlung.

MSI RADEON R9 280X GAMING (3 GIGABYTE)

Auch MSI greift auf einen bewährten Kühler für seine Radeon R9 280X zurück: den Twin Frozr der GTX 770 Gaming (siehe Testtabelle). Dieser ist wie gehabt ein Dual-Slot-Design und kann mit zwei 95-mm-Axiallüftern sowie fünf Heatpipes aufwarten; eine verschraubte Kühlplatte für die VRMs und den Speicher rundet das Paket ab. MSI gibt dem Nutzer mehrere Optionen an die Hand, wie die Karte arbeiten soll. Die naheliegendste ist das im BIOS hinterlegte Setting mit 1.020 MHz Kerntakt (+2 % OC) und moderat eingestellter Lüfterkurve, mit der wir die Karte bewertet haben. Derart eingestellt, erzeugt die Karte beim Spielen eine maximale Lautheit von 1,9 Sone bei 69 °C GPU- und 77 °C Wandlertemperatur – Werte im grünen Bereich. Mithilfe der beiliegenden MSI Gaming App dürft ihr auch einen „Silent Mode" mit 1.000 MHz sowie einen „OC Mode" mit 1.050 MHz nutzen. Die Lüftersteuerung wird hierbei automatisch angepasst.

In unseren Tests hält die MSI R9 280X Gaming ihren Boost stets aufrecht. Einzig im PCGH VGA Tool fällt sie auf 1.000 MHz, das ist jedoch bei allen Probanden der Fall. In diesem Test, dem Worst Case, messen wir auch eine maximale VRM-Temperatur von 103 °C bei 2,6 Sone Lautheit – das macht Asus mit der Direct CU II TOP besser (2,1 Sone, 90 °C). Insgesamt ist die MSI R9 280X Gaming eine gelungene High-End-Karte mit leiser Kühlung und Minimal-Übertaktung.

VTX3D RADEON R9 280X (3 GB)

Produkte des Herstellers Vertex 3D, einer Tochterfirma des Tul-Konzerns (Powercolor), erhielten in den vergangenen Monaten immer wieder das Prädikat „gut & günstig". Die Radeon R9 280X, welche uns vom Online-Händler Caseking zur Verfügung gestellt wurde, führt die puristisch ausgestattete Tradition fort. VTX3D greift das hauseigene HD-7970-Design auf und zimmert daraus eine R9 280X mit Referenztakt: 1.000 MHz Boost- und 3.000 MHz Speichertakt sind Programm, werkseitige Übertaktung und Speicherkühler fehlen, die Dual-BIOS-Funktion per Schalter ist jedoch ebenso an Bo(a)rd wie ein ausreichend dimensionierter, mit

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien







Produkt	Radeon R9 280X Direct CU II TOP	Radeon R9 280X Toxic	Radeon R9 280X Gaming
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	MSI (http://de.msi.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 290,-/ausreichend	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 270,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 280X; Tahiti XTL (28 nm)	Radeon R9 280X; Tahiti XTL (28 nm)	Radeon R9 280X; Tahiti XTL (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.048/128/32	2.048/128/32	2.048/128/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,875 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,5 VMEM)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	970 (Boost: 1.070)/3.200 MHz (+7/7 % OC)	1.100 (Boost: 1.150)/3.200 MHz (+15/7 % OC)	1.000 (Boost: 1.020)/3.000 MHz (+2/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,75**	**2,60**	**2,70**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	GDDR5 (6-Gbps-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (6-Gbps-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (6-Gbps-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x DVI (1 x DL, 1 x SL), 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport
Kühlung	„Direct CU II", Dual-Slot, 5 Heatp. (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 1 x 100/1 x 95 mm axial, VRM-Kühler & Backplate	„Tri-X", Dual-Slot, 6 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x axial (2 x 85, 1 x 75 mm), VRM-/RAM-/Backplate	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 8, 4 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	Afterburner & Gaming App, Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	Stromadapter: 1 x Molex-auf-6-Pol	HDMI-Kabel, Mini-DP-DP-Adapter, 2 x Strom	Mini-DP-DP, DVI-VGA, nötige Stromadapter
Sonstiges	Spannungsmesspunkte; kein Dual-BIOS!	Dual-BIOS-Knopf, Custom-PCB, Zero Core Power	Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,30**	**2,63**	**2,21**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	33/72/75 Grad Celsius	34/71/78 Grad Celsius	33/69/79 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,6 (20 %)/1,8 (40 %)/2,1 (43 %) Sone	0,7 (20 %)/5,9 (60 %)/7,8 (72 %) Sone	0,2 (18 %)/1,9 (34 %)/2,6 (40 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	23/61/56 Watt	21/58/53 Watt	24/58/54 Watt
Leistungsaufnahne *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	227238/278 Watt (Powertune: Standard)	250/274/343 Watt (Powertune: Standard)	210/221/295 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.180)/nein (1.230)/nein (1.285 MHz)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.520)/nein (3.680)/nein (3.840 MHz)	Ja (3.520)/nein (3.680)/nein (3.840 MHz)	Ja (3.300)/nein (3.450)/nein (3.600 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja, per Trixx (GPU bis 1,25 Volt); TDP-Limit +20 %	Nein (bei Testschluss), nur PT-Limit bis +50 %	Ja (nur VRAM bis 1,7 Volt), PT-Limit bis +20 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,8 (PCB 26,7)/3,6 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	30,5 (PCB 26,7)/3,5 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	26,7/3,4 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,81**	**1,78**	**1,92**
FAZIT	+ Leiseste R9 280X – mit Kühlreserven + Moderat übertaktet + 3 Jahre Garantie	+ 3 Gigabyte Speicher + Schnellste 280X auf dem Markt … − … und definitiv die lauteste	+ 3 Jahre Garantie + Leise Kühlung − Höchstens 5 % übertaktet (via Gaming App)
	Wertung: **2,10**	Wertung: **2,12**	Wertung: **2,14**

Push-Pins befestigter VRM-Kühler. In der Praxis fällt die Karte durch Unauffälligkeit auf: Die Lüfterkurve ist flach, sodass die beiden 85-Millimeter-Axiallüfter von rund 1.250 U/Min. im Leerlauf (0,8 Sone) beim Spielen auf höchstens 1.900 U/Min. hochdrehen und so eine Lautheit von guten 2,2 Sone erzeugen. Während der GPU-Boost gehalten werden kann, erreicht der Grafikchip eine Maximaltemperatur von 80 Grad Celsius, die Spannungswandler verweilen knapp unter 95 °C. Der Kühler hat folglich keine Reserven für Silent-Ambitionen, eine Übertaktung mit Standardspannung – in unserem Fall auf 1.150/3.200 MHz – ist jedoch kein Problem. Diese Maßnahme verstärkt jedoch die überdurchschnittliche Fiep-/Zirp-Tendenz der Platine. Nichts desto trotz ist die VT3D R9 280X eine gute und günstige, jedoch unspektakuläre Karte.

MSI RADEON R9 270X HAWK (2 GIGABYTE)

MSIs „Hawk"-Reihe brachte in der Vergangenheit einige Top-Produkte zum Vorschein. Bereits der Ersteindruck ist sehr gut: Während die Oberseite des Twin-Frozr-Kühlers mit zwei 95-mm-Axiallüftern, einer Metallhaube und einer Kühlplatte für Speicher und Wandler aufwartet, sorgt eine schwarz lackierte Backplate für den Schutz der Platine. Letztere ist Marke Eigenbau, MSI setzt erneut auf „military-class components", langlebige Bauteile, die beim Übertakten hilfreich sein sollen. Falls ihr auf die Übertaktungsfunktionen der Hawk abzielt – neben Spannungsmesspunkten bietet die Platine eine dreifach ausgelegte Spannungsregulierung –, solltet ihr mindestens die Afterburner-Version 3.0 Beta 17 installieren, denn erst dann ist „Triple Overvoltage" möglich.

Dank des stabilen Boosts auf 1.150 MHz (+10 %) ist die Hawk minimal langsamer als Sapphires Toxic, bei welcher auch der Speicher übertaktet ist. Die Lautheit bewegt sich zwischen sehr leisen 0,4 Sone (Leerlauf) und immer noch leisen 0,9 Sone (Spielelast) – Platz 1 unter den 200-Euro-Grafikkarten. Wer möchte, gibt der Karte die Sporen, mit maximalen Spannungen im Afterburner stemmt unser Muster fünf Minuten *Crysis 3* @ 1.300/3.200 MHz. Fazit: Leise, kühl und schnell – Top-Produkt!

ASUS RADEON R9 270X DIRECT CU II TOP (2 GIGABYTE)

Wie erwähnt, weist Asus' 270X Direct CU II in der übertakteten TOP-Version ähnliche Qualitäten auf wie MSIs 270X Gaming. Beide Karten bieten einen Boost auf 1.120 MHz (+7 % OC), verzichten auf eine Übertaktung des 2 Gigabyte großen Grafikspeichers und erzeugen eine beinahe identische Geräuschkulisse. An dieser Stelle verdient sich Asus teils Lob, teils Kritik: Der DC2-Kühler erreicht bei gleicher, geringer Lautheit von 1,1 Sone (Spielbetrieb) eine Kerntemperatur von 64 Grad Celsius, MSIs Twin Frozr erreicht 70 °C; die Kernspannung beträgt bei beiden Karten 1,206 Volt. Allerdings verzichtet Asus auf Speicherkühler, die Chips bekommen lediglich einen Luftzug ab. Auch das mitunter nützliche Dual-BIOS-Feature sucht man bei Asus vergebens. All das führt zu einer schlechteren Platzierung in unserem Wertungssystem, am Ende entscheiden jedoch Sie, welche Eigenschaften Ihnen wichtiger sind. Fazit: Gelungene Mittelklasse-Grafikkarte mit Detailschwächen.

HIS RADEON HD 7950 ICEQ X² BOOST (3 GIGABYTE)

Dass die Radeon HD 7950 keineswegs zum alten Eisen gehört und eine leise Alternative zur Radeon R9 270X ist, beweist die relativ neue „IceQ X²"-Version des Auslaufmodells. Der AMD-Partner HIS pflanzt den Tahiti-Pro-Grafikchip nebst 3 Gigabyte Speicher auf eine laut eigenen Angaben besonders potente Platine, übertaktet den Kern auf 950 MHz und schraubt den Vollausbau des namensgebenden Kühlers darauf. Dank gut kalibrierter Lüftersteuerung und großflächiger GPU-/RAM-/VRM-Kühlung erzielt die Karte überdurchschnittliche Werte: Der 950-MHz-Boost wird stets gehalten und die maximale Lautheit in Spielen beträgt

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 01/2014 2,36

Produkt	Geforce GTX 770 Twin Frozr Gaming	Radeon R9 280X	Radeon R9 270X Hawk
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	VTX3D; Bezugsquelle: Caseking.de	MSI (http://de.msi.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 270,-/befriedigend	Ca. € 250,-/befriedigend	Ca. € 190,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 770; GK104-425-A2 (28 nm)	Radeon R9 280X; Tahiti XTL (28 nm)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/128/32	2.048/128/32	1.280/80/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	135/324 MHz (0,862 VGPU)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.058 (Boost: ~1.150)/3.506 MHz (+1/0 % OC)	850 (Boost: 1.000)/3.000 MHz (kein OC)	1.100 (Boost: 1.150)/2.800 MHz (+10/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,78**	**2,95**	**2,70**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC28)	GDDR5 (6-Gbps-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 8, 4 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Eigendesign, Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm Durchmesser, 2 x 85 mm axial, gestecker VRM-Kühler	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 8, 4 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-/Backplate
Software/Tools/Spiele	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	Treiber	Afterburner (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	2 x Strom: Molex-/6- auf 8-Pol, DVI-VGA-Adapter	Mini-DP-DP-Adapter – keine Stromkabel!	DVI-VGA-Adapter, 2x Molex-auf-6-Pol, Volt.-Messfühler
Sonstiges	PCGH-Silent-Tipp: 40 % Lüfterkraft @ 3D: 0,7 Sone	Dual-BIOS, UEFI GOP, Zero Core Power	Custom-PCB, Dual-BIOS (Std./LN2), Spannungsmesspunkte
Eigenschaften (20 %)	**2,02**	**2,30**	**1,89**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	30/76/81 Grad Celsius	33/80/89 Grad Celsius	28/73/80 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,3 (34 %)/1,4 (46 %)/1,5 (48 %) Sone	0,8 (20 %)/2,2 (46 %)/2,7 (54 %) Sone	0,4 (30 %)/0,9 (38 %)/1,2 (44 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	12/16,5/15,5 Watt	18/54/49 Watt	14/60/36 Watt
Leistungsaufnahne BC2/Anno 2070/Extremfall	197/211/243 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	232/251/305 Watt (Powertune: Standard)	164/179/232 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)	Ja (1.100)/ja (1.150)/nein (1.200 MHz)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.855)/ja (4.030)/nein (4.210 MHz)	Nein (3.300)/nein (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.080)/ja (3.220)/nein (3.360 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,212 Volt; max. TDP 111 %)	Trixx: GPU bis 1,3 V., Afterburner: RAM bis 1,7 V.	Ab Afterburner 3.0 Beta 17 (GPU/RAM/Aux)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,3 (PCB: 25,4)/3,4 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	26,7/3,4 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	26,2 (PCB 25,2)/3,4 cm; 2x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,00**	**1,99**	**2,40**
FAZIT	+ Leiseste Geforce GTX 770 auf dem Markt + 3 Jahre Garantie − Geringe Übertaktung	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Leiser Kühler − Minimalismus (keine Übertaktung, kaum Beigaben)	+ Schnell dank 1.150 MHz + Sehr gute, kaum hörbare Kühlung + Spezialfunktionen
	Wertung: **2,16**	Wertung: **2,24**	Wertung: **2,36**

2,0 Sone bei lediglich 64 °C GPU-Temperatur. Das brachliegende Potenzial nutzt ihr entweder für eine Übertaktung – unser Muster stemmt ohne Spannungserhöhung satte 1.050/3.200 MHz – oder für Stille: Mit 30 Prozent PWM-Lüfterkraft erzeugt die Karte nur noch 1,2 Sone. Die HD 7950 IceQ X² Boost von HIS ist zwar kein Schnäppchen, aber dank Übertaktungspotenzial und 3 Gigabyte Speicher jeder Radeon R9 270X überlegen.

SAPPHIRE RADEON R9 270X TOXIC (2 GIGABYTE)

Auf den ersten Blick gleicht die „toxische" Version der Radeon R9 270X ihrer großen Schwester auf 280X-Basis: Der Hersteller montiert den gleichen, insgesamt 30,5 Zentimeter langen „Tri-X"-Kühler auf die Karte, wobei die zu kühlende Hardware natürlich eine andere ist. Dank 1.150/3.000 MHz (+10/7 % OC) ist die 270X Toxic etwas schneller als die Mitbewerber und kann sich auch gute 10 bis 15 Prozent von den schnellsten HD-7870-Karten absetzen. Da der große Kühler hier weniger Hitze als auf der 280X abführen muss, fällt die Lautheit trotz geringer Temperatur gemäßigt aus: Wir messen im Spielbetrieb höchstens 2,1 Sone bei 60 °C Kerntemperatur. Potenzial für etwas Tuning oder eine Lüfterdrosselung ist demnach vorhanden, bedauerlicherweise war es bei Redaktionsschluss mit keinem Tool möglich, die Kernspannung (Standard: 1,219 Volt) zu verändern. Mit Standardspannung stecken lediglich 1.200/3.200 MHz in der Karte (+4/7 % OC). Alternativ senkt ihr die PWM-Lüfterkraft von den automatischen rund 38 auf 30 Prozent und erfreut euch an leisen 1,2 Sone. Fazit: Sehr schnelle, mit 30,5 Zentimetern aber sehr lange R9 270X.

MSI RADEON R9 270X GAMING (2 GIGABYTE)

Bei der günstigen, leisen und voll spieletauglichen R9 270X Gaming von MSI handelt es sich de facto um eine „Hawk Light": Der Hersteller nimmt die sehr gute Basis und erleichtert sie um ein paar Bauteile. So fehlen unter anderem eine sechs Millimeter durchmessende Heatpipe im Kühler sowie die Backplate, auch muss die Radeon R9 270X Gaming auf die Spannungsmesspunkte, zwei SFC-Drosseln („Super Ferrite Chokes") sowie die Hochleistungskondensatoren „Dark Solid Caps" verzichten.

Die Ergebnisse zeigen: Alles halb so wild, auch die Radeon R9 270X Gaming ist eine sehr gute Grafikkarte. Während die Spieleleistung aufgrund des geringeren Takts rund zwei Prozent geringer ausfällt (1.120 statt 1.150 MHz), erzielt die modifizierte Lüftersteuerung gute, wenn auch andere Resultate: Im Leerlauf ist die 270X Gaming etwas leiser und beim Spielen minimal lauter als die Hawk; unauffällig sind beide. Mit diesen Werten steht unser Spartipp, die MSI Radeon R9 270X Gaming, in direkter Konkurrenz zur genauso schnellen Asus R9 270X Direct CU II TOP.

SAPPHIRE RADEON R9 270X VAPOR-X OC (2 GIGABYTE)

Steht die zaghaft übertaktete und leise gekühlte R9 270X Vapor-X auch etwas im Schatten ihrer Toxic-Schwester, muss sie sich keineswegs verstecken. Der Takt fällt etwas geringer aus, dennoch ist auch die 270X Vapor-X um +5/4 Prozent übertaktet (1.050/2.900 MHz). Sapphire kombiniert bei diesem Modell eine Vapor-Chamber mit zusätzlichen Heatpipes, sodass der Kühler niedrige Temperaturen bei geringer Lüfterdrehzahl erreicht. Unser Testmuster erzeugt im Leerlauf eine Lautheit von guten 0,6 Sone; während des Spielens steigt der Wert auf höchstens 1,5 Sone bei 68 Grad Celsius Kerntemperatur. Setzt man Lautstärke und Temperatur in Relation, erreicht Sapphire ein vergleichbares Niveau wie MSI (Hawk/Gaming) und Asus (Direct CU II TOP), opfert jedoch etwas Stille für niedrigere Temperaturen. Wer möchte, nutzt dieses Potenzial per Tool (wie Sapphires „Trixx") aus und fixiert die PWM-Frequenz der Lüfter auf 35 Prozent, womit die Karte bei 1,0 Sone verharrt. Alternativ zieht ihr Nutzen aus der umfassenden Kühlung – der Block bedeckt neben

GRAFIKKARTEN

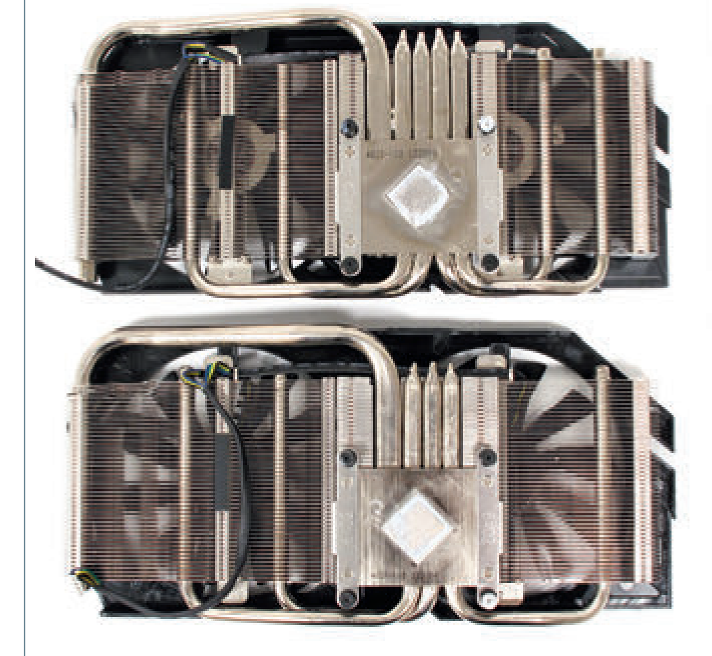
Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 01/2014 2,38

Produkt	Radeon HD 7950 IceQ X² Boost iPower	Radeon R9 270X Toxic	Geforce GTX 760 Phantom
Hersteller/Webseite	HIS (www.hisdigital.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Gainward (www.gainward.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 220,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)	Geforce GTX 760; GK104-225-A2 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.792/112/32	1.280/80/32	1.152/96/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,805 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,875 VGPU)	135/324 MHz (0,862 VGPU, 1,5 VMEM)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	850 (Boost: 950)/2.500 MHz (+19/0 % OC)	1.100 (Boost: 1.150)/3.000 MHz (+10/7 % OC)	1.071 (Boost: ~1.215)/3.100 MHz (+18/3 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,78**	**2,73**	**2,98**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	5-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–50-F)	GDDR5 (6-Gbps-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Iceq X²", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 90 mm axial, verschr. VRM-/RAM-Kühlplatte	„Tri-X", Dual-Slot, 6 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x axial (2 x 85, 1 x 75 mm), VRM-/RAM-/Backplate	„Phantom", 2,5-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, VRM-Kühler (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Iturbo (Tweak-Tool), Treiber-CD	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	Expertool (Tweaker), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA-Adapter – keine Stromkabel!	HDMI-Kabel, DVI-VGA, 2 x Strom: Molex-auf-6-Pol	HDMI-auf-DVI, DVI-VGA, 1 x Molex auf 6-Pol
Sonstiges	Dual-BIOS, Zero-Core-Feature, Crossfire-Brücke	Dual-BIOS-Knopf, UEFI GOP, Custom-PCB, Zero Core	Herausnehmbare Lüfter; PCB wie bei Palit 760 Jetstream
Eigenschaften (20 %)	**2,16**	**2,27**	**2,01**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	33/64/65 Grad Celsius	29/60/65 Grad Celsius	30/72/72 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,9 (20 %)/2,0 (36 %)/2,3 (39 %) Sone	0,8 (20 %)/2,1 (38 %)/2,7 (41 %) Sone	0,3 (33 %)/2,3 (71 %)/2,4 (73 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Überdurchschnittlich (lastabhängig Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	22/60/53 Watt	22/63/45 Watt	13/15/14 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	186/195/217 Watt (Powertune: Standard)	156/166/194 Watt (Powertune: Standard)	171/174/182 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.045)/nein (1.090)/nein (1.140 MHz)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)	Nein (1.337)/nein (1.400)/nein (1.460 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Nein (3.300)/nein (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.410)/ja (3.565)/nein (3.720 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (via Iturbo/Trixx: GPU bis 1,3 Volt)	Nein (bei Testschluss); TDP-Limit +50 %	Ja (GPU bis 1,212 Volt; max. TDP 115 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,0 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	30,5 (PCB 26,0)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vertikal)	24,0 (PCB: 17,3)/4,9 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,30**	**2,32**	**2,33**
FAZIT	+ Übertaktet, leise und kühl + 3 Gigabyte Grafikspeicher – Minimalismus (Garantie, Zubehör)	+ Schnellste Radeon R9 270X + Starker Kühler mit Silent-Potenzial – Sehr lang (Gehäuse ausmessen!)	+ Hoher Boost über 1,2 GHz + Herausziehbare Lüfter (Reinigung) – Nur 2 Jahre Gewährleistung
	Wertung: **2,38**	Wertung: **2,39**	Wertung: **2,39**

HAWK GEGEN GAMING: MSI-GESCHWISTER IM DETAILVERGLEICH

Sowohl die MSI Radeon R9 270X Hawk als auch die 270X Gaming überzeugen im Test. Die Demontage des Kühlers zeigt: Beide Karten nutzen die gleiche Eigenbau-Platine von MSI, die niedriger getaktete Gaming (im Vergleich unten) muss gegenüber der Hawk (oben) jedoch ein paar Spannungswandler, hochwertige Kondensatoren und die Spannungsmessstecker am Heck lassen, auch fehlen ihr die vierte 6-mm-Heatpipe im Kühlblock sowie die Backplate.

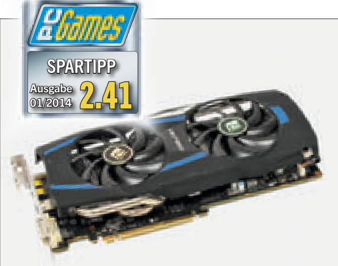




GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien







Produkt	Radeon R9 270X Gaming	Radeon HD 7950 PCS+	Radeon R9 270X Direct CU II TOP
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Asus (www.asus.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/gut	Ca. € 200,-/gut	Ca. € 190,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.280/80/32	1.792/112/32	1.280/80/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,875 VGPU)	300/300 MHz (0,801 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.070 (Boost: 1.120)/2.800 MHz (+7/0 % OC)	880/2.500 MHz (1,090 VGPU; +10/0 % OC)	1.050 (Boost: 1.120)/2.800 MHz (+7/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,70**	**2,93**	**2,70**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM- & RAM-Kühlplatte	„Professional Cooling System" (PCS): Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2 x 92 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Direct CU II", Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2 x 75-mm-Axiallüfter, VRMs & RAM: blank
Software/Tools/Spiele	Afterburner & Gaming App, Treiber	Treiber-CD	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA-Adapter, 2 x Strom: Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA, Crossfire-Brücke – keine Stromadapter!	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol
Sonstiges	Hochwertige Custom-Platine, Dual-BIOS	Dual-BIOS, Zero Core Power	Zero Core Power – kein Dual-BIOS!
Eigenschaften (20 %)	**2,02**	**2,04**	**2,05**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	28/70/80 Grad Celsius	31/68/68 Grad Celsius	29/64/66 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2 (18 %)/1,1 (25 %)/1,5 (30 %) Sone	0,7 (20 %)/1,3 (35 %)/1,3 (35 %) Sone	0,2 (20 %)/1,1 (39 %)/1,4 (44 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	17/52/41 Watt	19/54/52 Watt	17/52/40 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	153/168/220 Watt (Powertune: Standard)	155/154/156 Watt (Powertune: Standard)	146/154/170 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.230)/ja (1.290)/nein (1.345 MHz)	Ja (970)/nein (1.010)/ja (1.055 MHz)	Nein (1.230)/nein (1.290)/nein (1.345 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.080)/nein (3.220)/nein (3.360 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (3.080)/nein (3.220)/nein (3.360 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ab Afterburner 3.0 Beta 17 (GPU bis 1,3 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Nein (bei Testschluss); TDP-Limit +20 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,2 (PCB 25,2)/3,4 cm; 2x 6-Pol (vertikal)	26,7 (PCB 26,1)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	27,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,43**	**2,37**	**2,43**
FAZIT	+ Sehr leise + 3 Jahre Garantie + Hochwertige Basisplatine	+ Leise Belüftung + Großes Übertaktungspotenzial (1+ GHz) – Keine VRM-Kühlelemente	+ Starke & kaum hörbare Kühlung + 3 Jahre Garantie – Kein Dual-BIOS
	Wertung: **2,40**	Wertung: **2,41**	Wertung: **2,41**

dem Grafikchip auch den Speicher und die Spannungswandler – und übertaktet nach Herzenslust. Unser Muster der 270X Vapor-X verkraftet ohne Spannungserhöhung satte 1.250/3.100 MHz (+19/7 % OC). Mit 1,3 anstelle der standardisierten 1,256 Volt via Trixx-Tool fällt sogar die 1.300-MHz-Mauer – allerdings wird die leise Mittelklasse-Grafikkarte mit ansehnlichem Übertaktungspotenzial dann hörbar lauter.

ASUS GEFORCE GTX 760 DIRECT CU MINI OC (2 GIGABYTE)

Nach dem Erfolg der Geforce GTX 670 Direct CU Mini verwundert es nicht, dass Asus seine Schrumpfkur für eine Neuauflage nutzt. Bei der GTX 760 bietet es sich besonders an, schließlich basiert sie wie die GTX 670 auf einem abgespeckten GK104-Chip und erreicht ein ähnliches Leistungsniveau. Zur Erinnerung: Die GTX 760 ist pro Taktzyklus langsamer als die 670, da sie lediglich 1.152 anstelle von 1.344 Shader-ALUs besitzt. Asus gleicht dieses Manko mithilfe eines höheren Takts aus, unser Mini-ITX-Sprinter mit lauter Kühlung absolviert alle Spieletests mit konstanten 1.137 MHz (typischer Boost laut Nvidia: 1.033 MHz) – das genügt, um die GTX 670 DC Mini mit ihren ungefähr 1.006 MHz zu erreichen und ganz nebenbei übertakteten 270X-Grafikkarten Paroli zu bieten.

So schön der 17 Zentimeter kurze Kompaktbau für Mini-ITX-Systeme auch ist, der „Direct CU Mini“-Kühler schwächelt bei der Lautstärke: Wir messen eine maximale Lautheit von 3,5 Sone (Charakteristik: Surren) bei 77 °C Grafikchip-Temperatur und einer Leistungsaufnahme von 179 Watt. Luft nach oben ist aufgrund der geringen Kühlfläche nicht vorhanden, ohne dass der Boost absinkt. Wer das in Kauf nimmt, betreibt die Karte mit rund 1.100 MHz bei 60 Prozent PWM-Frequenz, wobei die Karte eine Lautheit von 3,0 Sone erzeugt. Fazit: Potente, aber relativ laute Grafikkarte für Mini-PCs. MSI hat übrigens kurz vor Redaktionsschluss eine Alternative namens GTX 760 Gaming ITX angekündigt, die optisch frappierend an das Asus-Design erinnert und mit ähnlicher Spezifikation antritt.

HIS RADEON R9 270X ICEQ X² TURBO (2 GIGABYTE)

Neben der Radeon HD 7950 IceQ X² schickt HIS die etwas günstigere 270X IceQ X² Turbo ins Rennen um die Käufergunst. Die drittschnellste und lauteste R9 270X auf dem Markt ist 3,7 Zentimeter kürzer als ihre 30-Zentimeter-Schwester und weist dementsprechend einen kleineren Kühler auf, welcher nach wie vor mit einer verschraubten Kühlplatte für Speicher und Wandler komplettiert wird.

Bedauerlicherweise macht die aggressive Lüftersteuerung diesen durchdachten Ansatz zunichte: Schon im Leerlauf erzeugen die beiden 85-Millimeter-Axiallüfter eine Lautheit von 1,1 Sone (ca. 1.430 U/Min.), beim Spielen sogar maximal 4,3 Sone (ca. 2.300 U/Min.). Letzteres ist fast viermal so laut wie die besten 270X-Karten im Testfeld und angesichts von nur 62 Grad Kern- und 64 Grad VRM-Temperatur unverständlich. Da die Lautstärke klar hörbar mit der Lüfterdrehzahl korreliert, sollten Besitzer respektive Interessenten hier ansetzen: Mit 40 Prozent PWM-Impuls sinkt die Lautheit auf 3,0 Sone, ohne dass die Temperatur die 70er-Marke übersteigt – bei guter Gehäusebelüftung steckt hier noch mehr Drosselpotenzial. Anschließend kommt mit der Karte dann auch Freude auf, denn dank ihres konstanten Boosts auf 1.140 MHz (+9 %) ist sie nach der Sapphire Toxic und MSI Hawk die drittschnellste R9 270X. Fazit: Schnell, aber laut. ❑

RADEON R9 270X, 280X & CO.

Alter Wein in neuen Schläuchen für die einen, interessante Produkte für die anderen: Aufrüster sehen sich mit einer Vielzahl attraktiver Neuvorstellungen konfrontiert, die meisten Modelle in diesem Test sind gelungen oder lassen sich vernünftig einstellen.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

			
Produkt	**Radeon R9 270X Vapor-X OC**	**Geforce GTX 760 Direct CU Mini OC**	**Radeon R9 270X IceQ X² Turbo**
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Asus (www.asus.de)	HIS (www.hisdigital.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 190,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 180,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)	Geforce GTX 760; GK104-225-A2 (28 nm)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.280/80/32	1.152/96/32	1.280/80/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,875 VGPU)	135/324 MHz (0,862 VGPU)	300/300 MHz (0,873 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.050 (Boost: 1.100)/2.900 MHz (+5/4 % OC)	1.006 (Boost: ~1.137)/3.004 MHz (+10/0 % OC)	1.100 (Boost: 1.140)/2.800 MHz (+9/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,78**	**2,80**	**2,88**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W4032BABG–60-F)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport
Kühlung	„Vapor-X“, Dual-Slot, Vapor-Chamber + 4 Heatpipes, 2 x 85 mm axial; VRM-/RAM-Kühlung	„Direct CU Mini“, Dual-Slot, Vapor-Chamber, 85-mm-Axiallüfter, VRM-/RAM-Kühlung	„IceQ X²“, Dual-Slot, 5 Heatpipes à 6 mm Durchmesser, 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte
Software/Tools/Spiele	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	HDMI-Kabel, DVI-VGA, 2 x Strom: Molex-auf-6-Pol	1 x Stromadapter: 2 x 6-auf-8-Pol	DVI-VGA-Adapter – keine Stromkabel!
Sonstiges	Dual-BIOS (eines mit UEFI-GOP); Zero Core Power	Custom-Platine der GTX 670 DC Mini	Zero Core Power – kein Dual-BIOS!
Eigenschaften (20 %)	**2,11**	**2,23**	**2,42**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	28/68/72 Grad Celsius	30/77/82 Grad Celsius	27/62/72 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,6 (20 %)/1,5 (39 %)/2,2 (44 %) Sone	0,8 (39 %)/3,5 (63 %)/4,1 (66 %) Sone	1,1 (23 %)/4,3 (46 %)/5,4 (52 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	15/50/37 Watt	10/14/13,5 Watt	14/51/35 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	153/162/196 Watt (Powertune: Standard)	171/179/193 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	144/157/211 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)	Nein (1.250)/nein (1.310)/nein (1.365 MHz)	Nein (1.255)/nein (1.310)/nein (1.370 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.190)/ja (3.335)/nein (3.480 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.080)/nein (3.220)/nein (3.360 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja, per Trixx (GPU bis 1,3 Volt); TDP-Limit +50 %	Ja (GPU bis 1,212 Volt; max. TDP 105 %)	Nein (bei Testschluss); TDP-Limit +20 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,5 (PCB 25,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	17,0/3,5 cm; 1 x 8-Pol (vertikal)	26,3 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,40**	**2,39**	**2,40**
FAZIT	+ Leise (und dabei kühl) + Leichte Übertaktung – Nur 2 Jahre Garantie	+ Sehr kompakt (ITX-Maße) + GTX-670-Leistungsniveau – Laute Belüftung unter Last	+ Um neun Prozent übertaktet + Starker Kühler … – … der jedoch viel zu laut eingestellt ist
	Wertung: **2,42**	Wertung: **2,44**	Wertung: **2,50**

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Jedes Jahr im Dezember stelle ich mir die gleiche Frage: Wie gedenke ich Silvester zu verbringen? Bei einer Feier im großen Kreis oder doch lieber beschaulich im kleinen Rahmen?"

Meistens begehe ich dann den Kardinalsfehler und entscheide mich für die große Feier. Im Klartext bedeutet das, dass ich meine Zusage gebe, zum legendären Silvestergrillen in einem kleinen Ort am Rande der fränkischen Schweiz zu erscheinen. Neben mir haben meist 30 bis 40 andere Personen ihr Erscheinen angekündigt, von denen dann auch wirklich 50 bis 60 kommen. Da dies schon seit etlichen Jahren so geht, hat sich das Silvestergrillen merklich verändert. Inzwischen herrscht dort ein schier unerträglicher Lärm. Nein, nicht um Mitternacht – den ganzen Abend lang! Dem Alter der Beteiligten ist es geschuldet, dass immer mehr Kinder zwangsweise mit einbezogen werden und die lieben Kleinen bereits ab 20 Uhr so aufgedreht sind wie ein gut geölter Duracell-Hase mit einem zweiten Satz Batterien im A… äh … Bauch. Mindestens zwei Kinder treten auch stets den Beweis an, dass ein Mittagessen gegen Abend noch nahezu vollständig im Bauch lauern kann, indem sie Anschauungsmaterial dazu vorlegen.

Allen Widrigkeiten zum Trotz wird dennoch der Grill angeworfen und bietet neben der Gelegenheit für allerlei Verletzungen ein weiteres Beispiel für die Überalterung dieser Festivität. Wo früher einträchtig Würste neben Stücken von Schwein und Rind lagen, drängen sich von Jahr zu Jahr mehr Fremdkörper auf den Grill. Zucc.. Zuchi… Zucchini, wohin man auch blickt. 2012 fand ich sogar eine undefinierbare Masse vor, welche ich für Dämmmaterial hielt und mich wunderte, dass es unbemerkt auf den Grill fallen konnte. Vier der anwesenden Damen und ein Herr waren ob meiner gut gemeinten Entsorgungsversuche höchst erbost und bestanden darauf, dass Tofu essbar und den Würsten ebenbürtig sei. Nein, ist er nicht – ich habe es probiert! Zumindest habe ich ein wenig darauf herumgekaut. Alles in meinem Körper wehrte sich dagegen, es auch zu schlucken. Für den dezent abgelegten Batzen konnte ich zum Glück ein zufällig herumstehendes Kind verantwortlich machen. Diesen einen Vorteil haben die Sprösslinge immerhin.

Gegen Mitternacht werden dann die Laiensprengsätze aus den Autos geholt, die wenige Tage vorher für teures Geld erworben wurden. Schlag 12 erhalten dann alle die Chance, einen kompletten Wochenlohn in wenigen Minuten buchstäblich in Rauch aufgehen zu lassen, und es bietet sich die erste Gelegenheit des neuen Jahres für eine schöne Verletzung. Mindestens einer der Anwesenden macht von Letzterem auch regelmäßig Gebrauch.

Hat man auch das überstanden, steht allgemeines Glückwünschen und Gruppenkuscheln auf dem Programm – der schrecklichste Teil des Abends! Umarmungen von Wildfremden sind mir fast so willkommen wie eingerissene Zehennägel, nur nicht ganz so angenehm. An solchen Abenden schert dies aber niemanden und es wird geherzt und gedrückt auf Teufel komm raus. Dass alle meine Haare zu Berge stehen, wird ebenso wenig zur Kenntnis genommen wie meine drohende Körperhaltung.

Aber zum Glück gibt es ja, wie eingangs erwähnt, eine Alternative – die Feier im kleinen, sehr kleinen Kreis. Ist zwar auch nicht viel anders, nur mit viel weniger Leuten, höchstens zwei Mal zwangsgekuschelt werden und ohne Tofu. Das sollte ich aushalten.

The same procedure as every year.

Bildungsbeitrag

„Sie erleichtern dadurch meine Arbeit enorm"

Hallo Rainer,

nachdem ich mich gerade mal wieder über Ihre Rubrik „Rainers Einsichten" köstlich amüsiert habe, dachte ich mir, ich muss Ihnen doch kurz schreiben und Sie über einen Umstand informieren, der Ihnen sicherlich gefallen wird.

Ich bin Deutschlehrer einer bayerischen Realschule und verwende Ihre satirische Kolumne regelmäßig in meinem Unterricht. Meine Neunt- und/oder Zehntklässler sind darüber übrigens sehr erfreut, da sie lieber einen Text aus der PC Games als etwa aus der Süddeutschen Zeitung analysieren. Tatsächlich ist es so, dass einige, die offenbar auch regelmäßig die Neuigkeiten auf dem Games-Sektor studieren, schon vorab zu mir gerannt kommen und meinen: „Hach, ich bin mir sicher, dass ich diesmal den Rossi kapiert habe!" Leider stellt sich dann meist im weiteren Verlauf heraus, dass die lieben Schüler die Pointe doch nicht ganz erfassen konnten …

Wie dem auch sei, auf das Jahr hochgerechnet entfallen so bestimmt an die 10-20 Unterrichtsstunden auf die Förderung des Textverständnisses mittels „Rossis Rumpelkammer". Da Sie ja auch immer so auf eine korrekte Ausdrucks- und Schreibweise erpicht sind, dürfte es Ihnen bestimmt gefallen, dass Sie so doch einen nicht unwichtigen Bildungsbeitrag leisten.

Außerdem erleichtern Sie dadurch meine Arbeit enorm, da ich mir nicht ständig irgendwo neue Artikel zusammensuchen muss. ;-)

In diesem Sinne liebe Grüße!

Stefan

P.S.: Falls Sie doch mal ein eigenes Kochbuch herausbringen, wäre ich bestimmt Ihr erster Käufer.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

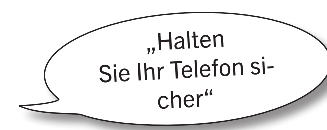
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Jetzt bin ich doch tatsächlich überrascht (ein Umstand, der bei mir höchst selten einzutreten pflegt) und mir fehlen die Worte (ein Umstand, der bei mir so gut wie nie einzutreten pflegt). Natürlich fühle ich mich sehr geschmeichelt, dass meine Zeilen es Ihnen wert sind, der Klasse vorgelegt zu werden.

Mir fallen bei der Gelegenheit (glücklicherweise) längst vergangene Schuljahre ein. Wir hätten damals Blutopfer gebracht, wenn wir einen Lehrer wie Sie gehabt hätten, der sich bemüht hätte, etwas Abwechslung in den Stoff zu bringen. Ich erinnere mich an eine Lehrkraft (wobei hier sowohl „Lehr“ als auch „Kraft“ eindeutig Euphemismen sind), die uns zwang, Texte von Theodor Storm zu analysieren und sich wunderte, dass die eine Hälfte der Klasse der anderen beim Schlafen zusah. Aber das ist eine ganz andere Geschichte …

Dass ich Ihnen die Arbeit enorm erleichtere, sei Ihnen von Herzen gegönnt, da auch Sie mir heute das Unterfangen, diese Seiten halbwegs sinnvoll zu füllen, enorm erleichtert haben. Sollten Sie Sonderwünsche bezüglich eines Artikels haben, lassen Sie es mich wissen – einmal (!) tue ich Ihnen den Gefallen. Und sei es auch nur, um ein paar Ihrer Schüler bei der Suche nach der Pointe zu verwirren.

Spamedy



Lieber Freund,

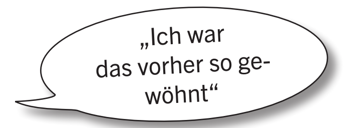
Halten Sie Ihr Telefon sicher und legal in Ihrem Auto. High Quality Strong-Sauger für Windschutzscheibe mit Quick Release. 360 Rotation Mit der neuesten 1 Touch Hold und Release-Schalter. Keine Schrauben, die zur Installation. Auch hält Ihr Telefon, auch wenn Sie eine Abdeckung auf sie haben. Diese KFZ Halterung einfach scheiße auf die Windschutzscheibe.

Gegrüßt von Kim

Eine lausige Klemme mit Saugnapf? Warum sollte ich dergleichen jetzt kaufen? Ach ja – weil ich gegrüßt von Kim bin und es einfach scheiße auf die Windschutzscheibe ist. Zumindest ist der Verfasser der unerwünschten Werbung ehrlich.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Entschuldigung



Entschuldigung wegen der Nichtdeutschen E-Mail die ich ihnen geschrieben habe und die in die PC-Games (letzte Ausgabe) gekommen ist. Es tut mir wirklich sehr leid. Ich wollte sie mal fragen was Magenbitter ist. Ich habe übrigens eine 2 im Deutschunterricht und bin am Gymnasium. Ich war das vorher so gewöhnt beim chatten bei Online-Rollenspielen so falsch zu schreiben.

Erik Hersmann

Ein Grund sich zu entschuldigen war Ihre letzte E-Mail keineswegs. Meine Reaktion sollte Ihnen eher zu denken geben! Wenn man Sie nicht kennt und auch nicht sehen kann, bleiben nur Ihre geschriebenen Worte, um sich ein Bild von Ihnen zu machen. Und da sorgen Sie ganz alleine dafür, dass dies nicht gerade schmeichelhaft ausfällt, wenn Sie sich so in Chats und Spielen ausdrücken. Mir wäre es peinlich, mit unleserlichem Kauderwelsch in Verbindung gebracht zu werden. Sich ein wenig Mühe beim Schreiben zu geben kostet nur unwesentlich mehr Zeit und tut gar nicht weh. Ganz abgesehen davon, dass es einfach höflicher ist, sein Gegenüber nicht mit Buchstabensalat zu überschütten. Etwas mehr auf die Rechtschreibung zu achten, kann nur nützlich für Sie selbst sein. Die paar Fehler die sich dann doch einschleichen, verzeiht man im Normalfall.

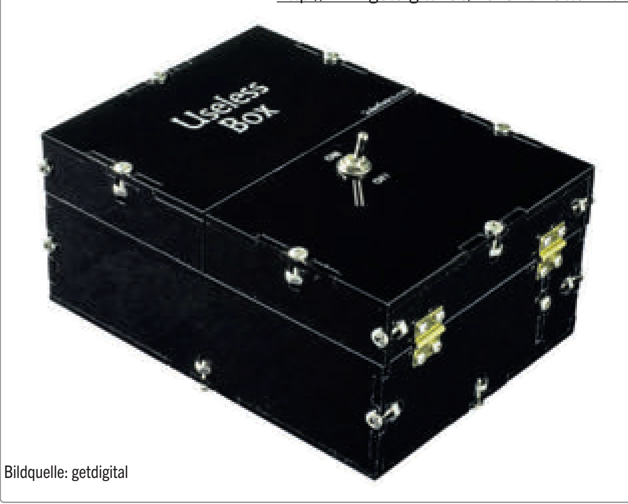
ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Useless Box Bausatz

Männer mögen Maschinen. Auch wenn sie total nutzlos sind. Ein Paradebeispiel dafür ist die „Useless Box“ (Beispiele dafür findet man massenhaft auf Youtube). So eine Box besitzt nur einen Schalter, mit dem man sie einschalten kann. Daraufhin öffnet sich die Box und schaltet sich selbst wieder aus. Klingt blödsinnig, aber erstaunlicherweise kann man erwachsene Männer stundenlang damit beschäftigen (mich eingeschlossen). Wer mehr will als nur einen Schalter betätigen, kann sich auch einen Bausatz kaufen. Vorsicht – durch die zwingend erforderliche Verwendung von Schraubenzieher und Lötkolben (!) besteht Verletzungsgefahr. Abgesehen davon gestaltet sich der Zusammenbau nicht als Hexenwerk, auch die angegebene Bauzeit von 1-2 Stunden ist halbwegs realistisch, wenn man über ein Minimum an technischem Verständnis verfügt.

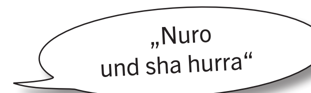
http://www.getdigital.de/Bullshit-Button.html



Bildquelle: getdigital

Als Magenbitter werden Spirituosen mit einer Kombination von Kräutern bezeichnet, die sich positiv auf die Verdauung auswirken sollen. Gleich der erste Treffer bei Google hätte Ihre Frage beantwortet. Okay – jetzt bin ich kleinlich.

Ratlos



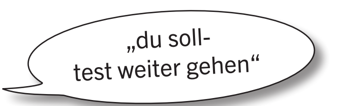
Hi hab vorhin die pc games geholt ich glaub bin von einem ende zum anderen ende der welt von wow gelaufen in den sz suo). Fängt schon beim ersten boss an kannste zu gucken wie die powerranger dich überholen weil so viele aoe effekte vorne liegen und ich als meeli nicht am boss rankomm. Bei den gefallen gehts so wenn der tank net dauernd rook dreht wenn er furorfäuste macht. Nuro und sha hurra mal da stehen bleiben gala naja hmm hab den dot wohin laufen als schurke nach hinten ja nee is klar so schnell gehts net spurt auf cd oder Jo hat ja soviel cd drauf.

Mfg René

Ja – ich habe deine E-Mail gelesen. Über weite Strecken hinweg war ich der Meinung, dass sie in Deutsch geschrieben wurde, obwohl ich mir nie so ganz sicher war. Ich glaubte zu erkennen, dass sich der Inhalt, sofern vorhanden, vermutlich um *World of Warcraft* drehen könnte, warum auch immer. Was du mir damit sagen wolltest, entzog sich mir dabei vollständig. Sollten diese Zeilen eine Frage beinhalten, habe ich sie nicht erkannt. Insofern wüsste ich jetzt spontan nicht, was ich für dich tun könnte.

„Nuro und sha hurra“ gefällt mir aber, auch wenn ich keinen Schimmer habe, was es bedeuten könnte. Mit deiner Erlaubnis werde ich es als Schlachtruf verwenden, beim nächsten Oktoberfest.

Umorientieren



Hallo Rossi ,

ich gratuliere zu Rossis Welt. Es war ein amüsanter Beitrag. Aber

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

WhatsApp

Der WhatsApp Messenger ist ein Anwendungsprogramm für internetfähige Mobiltelefone („App", von englisch application) zum Austausch von Nachrichten – also das (gefühlt) 1656te Chatprogramm, welches man unbedingt haben muss, um überhaupt kommunikationsfähig zu sein. Da auch über Facebook, Google+, diverse Foren und nach wie vor via SMS und Telefon Nachrichten ausgetauscht werden, hat es den Anschein, als ob die Menschheit immer mehr zu sagen hätte. Das ist ein Trugschluss! Mehr Kommunikation bedeutet nicht mehr Inhalt, wie jeder Blick auf WhatsApp, Facebook und Co. bestätigen kann. Was als Verständigung zwischen Menschen geplant war, verkommt zum allgegenwärtigen Hintergrundrauschen.
Nebenbei bemerkt ist WhatsApp in puncto Datenschutz das, was Godzilla für Tokio war, was anscheinend niemanden zu stören scheint.

nachdem nun der erste Schritt getan ist, solltest du weiter gehen. Mach dein eigenes Heft (natürlich mit DVD). Dort könntest du deine Rezepte veröffentlichen, eine Hardware-Ecke mit Küchenutensilien wäre möglich, du könntest Einkaufstouren durch den örtlichen Supermarkt dokumentieren und Meetings mit anderen Spitzenköchen organisieren.

Als Merchandising könnte man Mützen und Schürzen mit deinem Konterfei anbieten. Die Möglichkeiten sind zahlreich und von der Auflage kommst du bestimmt an die PC Games heran.

Mit freundlichen Grüßen: Reinhard

Ganz abgesehen davon, dass ich mich hier in der Redaktion recht wohl fühle (meistens zumindest), überlasse ich das finanzielle Risiko, eine Zeitschrift herauszubringen, gerne unserer Geschäftsleitung. Hast du auch nur einen blassen Schimmer, was es kostet, ein Magazin zu veröffentlichen? Unser Geschäftsführer schon. Er kauft Magentabletten nur im großen Gebinde und der Teppich vor seinem Schreibtisch ist ganz abgenutzt, vom ständigen Auf-und-ab-Gehen.

Sehe ich so aus, als ob ich über finanzielle Reserven verfüge? 100% von meinem Geld geht für meinen Lebensunterhalt drauf und den Rest schnappt sich die Tankstelle.

Ganz abgesehen davon, dass ich nicht so enden will wie die ganzen Köche, die sich ständig vor irgendwelchen Kameras herumtreiben. Ein klein wenig Stolz ist sogar mir geblieben! Und sollte ich je etwas anderes machen wollen, hätte es sehr viel mehr mit Motoren und Frauen zu tun. Man wird ja mal träumen dürfen…

Quiz?

„Wem sehe ich ähnlich?"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

da ich finde, dass sich das „Wer bin ich?"-Quiz aus verschiedenen Gründen so langsam abnutzt, wäre es mal Zeit für ein neues Quiz. Gemäß dem Leserbrief „Mehr Quiz" vom Thomas aus der letzten Ausgabe, könnte es heißen „Wem sehe ich ähnlich?" (Ist das ein zu langer Titel?).

Mit freundlichen Grüßen: Nicolas van der Paard

Ich bin der Letzte, der dem Leser nicht geben würde, was der Leser wünscht (von wenigen Ausnahmen natürlich abgesehen). Da die Zuschriften zum Quiz eigentlich recht zahlreich eintreffen, gehe ich nicht davon aus, dass ich den Platz für etwas anderes verwenden sollte. Wenn ich hier einem Irrtum aufgesessen bin, lasse ich mich gerne eines Besseren belehren. „Wem sehe ich ähnlich" scheidet aus, da wir hier in der Redaktion alle ziemlich einmalig sind und außer mir keiner einer bekannten Persönlichkeit ähnelt, was jedoch weder für mich noch für Fred Feuerstein sonderlich schmeichelhaft ist. Allerdings bin ich ab sofort bereit, in dieser Rubrik dennoch Hinweise auf Ähnlichkeiten anzuerkennen und, falls wirklich vorhanden oder zumindest amüsant, mit einem Sonderpreis zu bedenken, der dann allerdings auch nur entfernte Ähnlichkeit mit einem richtigen Preis hätte.

Quiz

„von der Redaktionsführung herangezüchtet"

Lieber Rainer,

ich schätze, meine Chancen, zu gewinnen, sind verschwindend gering, weil ja fast jeder auf die Lösung kommen wird, wenn er das Bild betrachtet: Es handelt sich hierbei entweder um Deinen Trainee, der mal Deinen Posten übernehmen soll, oder Deinen Klon, der von der Redaktionsführung herangezüchtet wurde. Die Pose, das Rauchen, das „Einsitzen" der Couch und die Ernährungsgewohnheiten zeigen deutlich, wie intensiv und akribisch er auf den Rainer-Ersatz vorbereitet wird. Ich nehme an, dass bei Deinem angeschlagenen Gesundheitszustand das Training nun forciert wird. Da sieht man aber auch, welch großen Wert die Redaktionsleitung Dir und Deiner Arbeit beimisst!

Viele Grüß: Sven

Meine Güte – da war die Lösung schon so unverschämt leicht und du hast dennoch falsch geraten. Auch das ist ein Talent. Meinen Posten übernimmt niemand so ohne Weiteres. Ich habe immerhin mehr als 20 (!) Jahre gebraucht, um so tief zu sin-

LESER DES MONATS

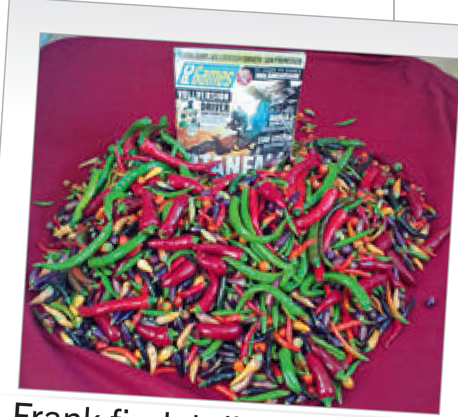
Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Familie D. kocht gnadenlos alle meine Rezepte nach.



Statt Sven kocht hier ein aktiver Vulkan auf Hawaii.



Frank findet die PC Games ganz besonders scharf.

ken. Das tut sich kein anderer freiwillig an. Es gilt zu bedenken, dass sich meine Kollegen ja auch bei anderen Arbeitgebern bewerben könnten. Bei mir scheidet diese Wahl aus. Ich bin so fest mit Computec verbunden, dass mich das Brandzeichen auf meiner linken Backe (nicht Wange) schon gar nicht mehr wundert.

Zu meinem Gesundheitszustand kann ich nur sagen, dass ich da wie ein amerikanischer Kühlschrank aus den 60er-Jahren bin: zu groß, zu breit, zu hässlich, aber zumindest haltbar.

Code



hey ich hab mir eure zeitschrift mit dem wot code gekauft und wollte den wot code einlösen aber ich komme nicht auf die seite mir wird angezeit das die seite nicht mehr da ist also wie gebkomme ich den jetzt den code einglöst

Werner

Öhm … kann es sein, dass du die PC Games mit einer unserer anderen Zeitschriften verwechselst? Das ist nicht schlimm, das kann jedem passieren. Aber da wird dir ganz bestimmt nicht angezeigt, dass die Seite nicht mehr da ist. All unsere Seiten geben gewöhnlich aussagekräftigere Fehlermeldungen ab. Wie dem auch sei: Hast du dir die Mühe gemacht, nach dem Gültigkeitsdatum zu suchen? Bitte verstehe das als kleinen Tipp, der dir hilft, künftige Probleme eindeutiger zu umschreiben, was nicht zuletzt auch dir selbst zugutekommen wird. Ganz abgesehen davon, dass es mir unnötige Arbeit ersparen würde.

WOT Code tot, Elliot. Der Idiot ist ein Despot. Nicht devot. Antwortet nicht, sondern raucht wie Schlot. Große Not. Alkoholverbot! Statt Angebot nur Atemnot. Ich seh' rot.

Okay – das ist zugegebenermaßen keine Antwort, sollte aber einen brauchbaren Rap abgeben, den ich gerne kostenlos zur Verfügung stelle. Man wird doch auch mir ein wenig Spaß an der Arbeit gönnen, oder?

Rossis Speisekammer

Heute: Eierlikör

Wir brauchen:

- 1/4 L Milch
- 1/4 L Kondensmilch
- 4 Eigelb
- 250 g Zucker
- 1/4 L Rum (am besten Stroh Original mit 80%, aber die Geschmäcker sind hier verschieden)
- 250 g Puderzucker
- 1 Päckchen Vanillezucker

Im Winter ist ein Gläschen Eierlikör immer gern gesehen. Man kann ihn ausgesprochen leicht selbst herstellen. Da er keinerlei Konservierungsstoffe enthält, ist er nicht unbegrenzt haltbar. Wie lange, kann ich jedoch nicht beantworten, da er bisher immer erstaunlich schnell verschwunden ist. Alle Kinder sollten spätestens jetzt aufhören zu lesen!

Milch, Kondensmilch, Zucker und Vanillezucker geben wir in einen Topf und lassen alles unter ständigem Rühren kurz aufkochen (auf – nicht über!). Das war dann auch schon der schwierige Teil. Jetzt vom Herd nehmen und auf Zimmertemperatur abkühlen lassen. Während dieser Zeit können wir die Eigelbe vom Eiweiß trennen, was mit dem Flaschentrick (siehe Youtube) ganz einfach geht. In die kalte Milch geben wir jetzt die Eigelbe, den Rum und den Puderzucker. Und wieder alles gut verrühren. Ein Schneebesen ist dabei hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich. Jetzt nur noch in ein passendes Gefäß umfüllen und für mindestens einen Tag kühl stehen lassen. Fertig. Selbst wer keinen Likör mag, wird die Leckerei über einem Vanilleeis oder einem Stück Apfelstrudel lieben. Wer ihn gerne trinkt – ich fülle ihn immer in kleine Becher aus Waffelteig.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

pcgames.de im Januar



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!



25 Jahre Computec Media

Start ins Jubiläumsjahr: Der PC-Games-Verlag feiert Geburtstag!

Bei Computec Media erscheint nicht nur PC Games samt der Schwesterzeitschriften PC Games Hardware und PC Games MMORE. Computec ist auch die Heimat des meistverkauften Playstation-Magazins play³, von XBG Games (der Nummer 1 unter den Xbox-Magazinen) und weiteren Fachzeitschriften – kein Verlag weltweit verkauft heute mehr Spielemagazine pro Monat. Und was viele nicht wissen: Neben pcgames.de gehören zu Computec viele namhafte Websites wie golem.de und 4players.de. Im Jahr 2014 feiert Computec Media nun den 25. Geburtstag. Seit der Gründung im Jahr 1989 gab es unzählige Meilensteine: Unter anderem war PC Games das erste Heft mit regelmäßiger Heft-Diskette (1992), -CD (1995) und -DVD (2000). Das ganze Jahr hindurch wird es rund um dieses Jubiläum exklusive Aktionen für Leser und Abonnenten geben, dazu interessante Rückblicke, aufwendige Spezialausgaben und tolle Gewinnspiele – und das sowohl in den Heften als auch auf den Websites und natürlich im Rahmen der Kölner Gamescom im August. Zentrale Anlaufstelle rund ums Jubiläum ist die Website www.pcgames.de/computec25. Dort findet ihr ab sofort Interviews, Artikel, Making-ofs und Videos aus den vergangenen 25 Jahren. Das Angebot wird natürlich nach und nach ergänzt – es lohnt sich, dort regelmäßig vorbeizuschauen.





Minecraft-Buch

Der PC-Games-Guide ist da!



Die PC-Games-Lesercharts zeigen es Monat für Monat: *Minecraft* gehört zu den beliebtesten und meistgespielten PC-Titeln. Für den optimalen Start in das Block-Abenteuer gibt es jetzt den perfekten Begleiter: Das große *Minecraft*-Buch liefert über 450 Tipps, dazu jede Menge Infos rund um Crafting und Mobs. Das hochwertig ausgestattete Magazin gibt's im gut sortierten Zeitschriften- und Bahnhofsbuchhandel für 9,99 Euro und natürlich wie immer im Online-Shop (shop.pcgames.de).

Digital-Jahresabo zum Geburtstagspreis



Jetzt 12x die iPad-Ausgabe der PC Games sichern!

Zum Start des Computec-Jubiläumsjahres hat auch unser Abo-Service die Spendierhosen an: Passend zum 25. Verlags-Geburtstag bieten wir für kurze Zeit einmalig 25 % Rabatt auf das sogenannte Digital-Jahresabo. Statt 39,99 Euro gibt es also zwölf PC-Games-iPad-Ausgaben für nur 29,99 Euro. Zu diesem Dankeschön-Tarif bekommt ihr alle Previews, alle Tests, alle Specials, alle Videos der gedruckten Ausgaben, vereint in einer einfach zu bedienenden App. Alle Infos zu diesem Geburtstags-Angebot findet ihr ab sofort auf www.pcgames.de/abokombi



Die Spiele des Jahres

Die Gewinner der großen PC-Games-Leserwahl

Bioshock Infinite, *Crysis 3*, *Tomb Raider*, *Rome 2*, *Battlefield 4*, *Star Citizen*, der Ärger rund um *Sim City* und *X Rebirth*, das Aus für Lucas Arts und THQ und, und, und: Das sind nur einige der Themen, die das Jahr 2013 geprägt haben. Ab Ende Dezember lassen wir die abgelaufene Saison auf pcgames.de Revue passieren: Wir stellen die Gewinner unserer großen Spiel-des-Jahres-Umfrage vor und verraten euch, welche Strategie- und Rollenspiele, Shooter und Sportspiele am besten abgeschnitten haben. Dazu gibt es ausführliche Videos. Und natürlich darf auch ein Ausblick aufs neue Jahr nicht fehlen: Passend zur aktuellen PC-Games-Titelstory präsentieren wir euch die größten Hoffnungsträger für 2014, von *The Witcher 3: Wilde Jagd* über *Die Sims 4* bis hin zu *Watch Dogs*.

Im nächsten Heft

Vorschau

Star Citizen



Der Termin bei Chris Roberts steht – Daumen drücken, dass nix dazwischenkommt: Frische *Star Citizen*-Eindrücke direkt aus dem Studio!

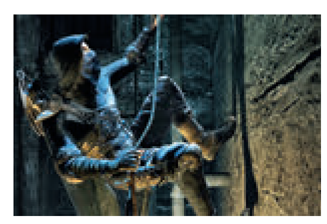
Test

The Walking Dead: Season 2 | Die erste Episode des neuen Horror-Adventures + Telltale-Special



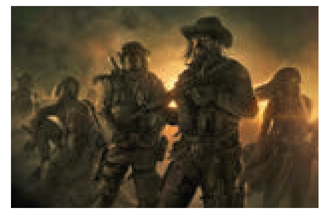
Vorschau

Thief | Wir probieren eine fast fertige Vorabversion des Schleichabenteuers aus.



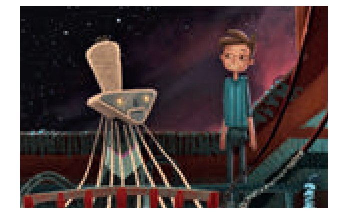
Vorschau

Wasteland 2 | Die Entwicklung des Endzeit-RPGs ist fast abgeschlossen – wir haben es gespielt!



Test

Broken Age | Wartezeit vorbei: Tim Schafers Kickstarter-Adventure auf dem PCG-Prüfstand



PC Games 02/14 erscheint am 29. Januar!

Vorab-Infos ab 25. Januar auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

RIDGE RACER UNBOUNDED



Action satt: Das ist bei unserer kommenden Vollversion, dem turboschnellen Racer von Bugbear Entertainment (*Flatout*), garantiert.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Torsten Lukassen, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Andreas Altenheimer, Andreas Bertits, Sascha Lohmüller, Dominik Neugebauer, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Michael Magrian, Philipp Reuter, Rainer Rosshirt, Sebastian Stange, Reinhard Staudacher, Mháire Stritter, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Sebastian Weber
Trainees René Gorny, Tim-Philipp Hödl, Heiko Mette, Daniel Reinold
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert / Tanja Adov (Illustration)
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

EXTENDED 01/14

MOD-SPECIAL
DIE BESTEN ROLLENSPIEL-MODS


Seite 132

2013 war kein gutes Jahr für Rollenspieler. Unsere Tipps zu den besten Rollenspiel-Mods beweisen, dass ihr angesichts der wenigen nennenswerten Neuerscheinungen auch mit euren alten Schätzchen nach dem Durchspielen noch jede Menge Freude haben könnt.

PATRIZIER 4
PROFI-TIPPS


Seite 157
VOLLVERSION AUF DVD

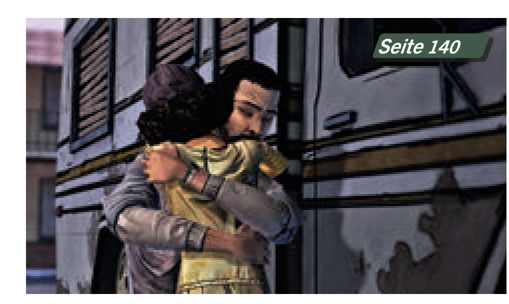
◀ Wie ihr in unserer Vollversion am schnellsten zu Geld und Einfluss kommt, verraten unsere Profi-Tipps.

SPECIAL
WINDOWS 8.1 IN SPIELEN


Seite 150

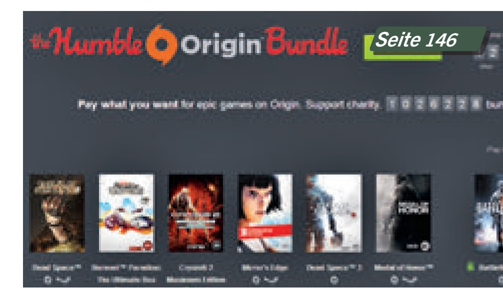
◀ Windows 8 wurde von Spielern bisher eher verschmäht. Wird es mit dem Update auf Windows 8.1 jetzt endlich zum Gaming-Betriebssystem?

REPORT
EMOTIONEN IN SPIELEN


Seite 140

◀ Wir erinnern uns in der Regel an die Spiele, die am meisten Emotionen weckten. In unserem Report beleuchten wir die Hintergründe.

REPORT
HUMBLE BUNDLE



Seite 146

◀ Viele Spiele für wenig Geld? Und dabei auch noch Gutes tun? Was zu gut klingt, um wahr zu sein, ist das Erfolgsrezept des Humble Bundle.

INHALT



Wir präsentieren die besten Mods für die Spiele Skyrim, The Witcher 2 und Shadowrun Returns.

Heiße Mods für kalte Winterabende

Von: Andreas Bertits/ Marc Brehme

Mit unseren heißen Rollenspiel-Mods lassen sich kalte Winterabende prima überbrücken.

Was gibt es Schöneres, als an einem düsteren Winterabend, wenn der Wind an den Fenstern zerrt und die Landschaft im Schnee versinkt, ein gutes Rollenspiel zu spielen? Wir haben uns einige der neuesten und besten Modifikationen für aktuelle und noch immer beliebte Rollenspiele angesehen und präsentieren sie euch an dieser Stelle.

Dauerbrenner Skyrim

Zwar bereits Ende 2011 erschienen, reißt der Strom an Modifikationen für Bethesda Softworks' *The Elder Scrolls 5: Skyrim* nicht ab. Das liegt auch am Construction Set, mit dem sich recht einfach eigene Abenteuer und Gebiete erstellen lassen. Inzwischen haben die Modder einiges dazugelernt und veröffentlichen Mods, die den Quests des Hauptspiels kaum noch nachstehen.

Der Witcher hext weiter

Im Mai dieses Jahres wurde das REDKit veröffentlicht, der Editor für das beliebte Rollenspiel *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Da das Werkzeug nicht ganz so einfach zu handhaben ist, lassen gute Mods bisher auf sich warten. Doch einige wenige wurden bereits veröffentlicht, von denen wir euch an dieser Stelle zwei ausgewählte präsentieren wollen, die es wert sind, gespielt zu werden.

Auf in die Schatten!

Mit *Shadowrun Returns* haben Hairbrained Schemes ein Old-school-Rollenspiel veröffentlicht, dessen Editor es ermöglicht, eigene Abenteuer zu erstellen. Inzwischen sind einige dieser Geschichten-Mods erschienen und wir haben uns die interessantesten Vertreter herausgepickt, um sie euch vorzustellen.

Mod-Neulinge informieren sich im folgenden Kasten, wie die Erweiterungen installiert werden. ❑

INSTALLATION LEICHT GEMACHT

Fan-Erweiterungen zu installieren, ist kein Hexenwerk. Dennoch sind manchmal mehrere Schritte nötig, bevor die Mod einwandfrei läuft.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

In den meisten Fällen muss zur Installation einer Mod die heruntergeladene Datei in das „Skyrim/Data“-Verzeichnis auf der Festplatte entpackt werden. Anschließend startet ihr den *Skyrim*-Launcher und aktiviert die Mod unter dem Punkt „Datendateien“. Achtet aber darauf, dass sich verschiedene Mods in die Quere kommen können. Läuft eine Mod nicht, deaktiviert nach und nach die anderen unter Datenfiles, bis sie läuft. Steam-Nutzer können Mods direkt über den Workshop des Spiels installieren.

THE WITCHER 2

Nach dem Download der Mod-Datei entpackt ihr sie. Das Verzeichnis, das ihr so erhalten habt, kopiert ihr komplett in den Ordner Users/Benutzername/Dokumente/Witcher 2/UserContent auf Festplatte „C“. Startet jetzt das Spiel und wählt im Menü den Punkt „Mods“. Wählt hier die Mod aus, die ihr installiert habt. Startet anschließend ein neues Spiel, wählt „User Content“ und den Mod-Namen aus, dann startet sie.

SHADOWRUN RETURNS

Besitzt ihr die Steam-Version von *Shadowrun Returns*, klickt im Hauptmenü auf „Content“ und hier auf „Browse more Content“. Hier ladet ihr die Mod herunter, die ihr spielen wollt. Startet das Spiel neu, wählt „Content“ aus und startet jetzt die entsprechende Mod. Spieler der Nicht-Steam-Version laden die Fan-Erweiterung herunter, kopieren die Datei in den Ordner AppData/Local/Harebrained Schemes/ContentPacks auf Festplatte „C“ und wählen anschließend die Mod unter „Content“ im Spiel aus, um sie zu starten.

DIE BESTEN SKYRIM-MODS

Moonpath to Elsweyr

Von den eisigen Schneelandschaften des Landes Skyrim geht es in der Mod *Moonpath to Elsweyr* in den glühenden Sünden – nach Elsweyr, dem Land der katzenartigen Khajiit. Hier wandert ihr durch heiße Wüsten und durch die schwüle Luft des Dschungels.

Alles neu

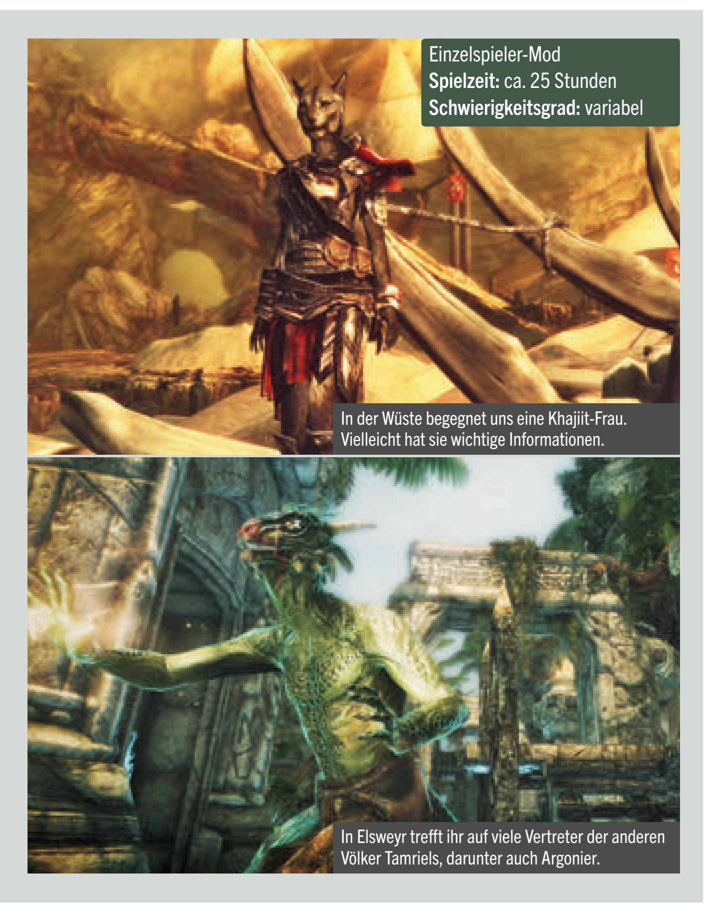
Erreicht ihr Elsweyr, könntet ihr fast meinen, es sei ein komplett neues Spiel. Kaum etwas erinnert noch an *Skyrim*. Die Landschaften wurden völlig neu gestaltet, genau wie die Vegetation und die Texturen, Bauwerke und sogar die Kreaturen, auf die ihr trefft. Die Farbgebung und Effekte erzeugen dabei sogar das Gefühl, durch eine Gluthitze zu wandern. In den vielen Wüsten- und Dschungeldörfern trefft ihr auf interessante neue Charaktere, viele davon gehören dem Volk der Khajiit an, über die ihr in dieser Modifikation viel Neues erfahrt – nicht nur durch Gespräche mit den Einwohnern, sondern auch durch einige Quests, die euch zu entlegenen und gefährlichen Orten des Landes führen. Dabei trefft ihr auf gefährliche Kreaturen, die ihr so noch nicht in einem *The Elder Scrolls*-Spiel gesehen habt.

Die Hintergrundgeschichte der Mod dreht sich um die Invasion der bösen Thalmor-Elfen, welche Elsweyr unter ihren Herrschaftsbereich bringen wollen. Ihr könnt euch den Khajiit anschließen und gegen die Elfen vorgehen.

Immer in Bewegung

Modder muppetpuppet arbeitet immer wieder an der Modifikation, um neue Quests, Orte und Kreaturen einzufügen, sodass *Moonpath to Elsweyr* immer weiter wächst und zu den größten Mods für *The Elder Scrolls V: Skyrim* gehört. Unbedingt spielen! ❑

Info: www.nexusmods.com/skyrim/mods/9782



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 25 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

In der Wüste begegnet uns eine Khajiit-Frau. Vielleicht hat sie wichtige Informationen.

In Elsweyr trefft ihr auf viele Vertreter der anderen Völker Tamriels, darunter auch Argonier.

Der Schatten von Meresis



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Diese geheimnisvollen Schattenwesen stellen die Hauptgegner in der Mod dar und haben es in sich.

Nachdem ihr unverhofft in den Besitz eines geheimnisvollen Amuletts gekommen seid, plagen euch in der *The Elder Scrolls 5: Skyrim*-Mod *Der Schatten von Meresis* schlimme Albträume. Natürlich wollt ihr der Ursache dieser Plage auf den Grund gehen und forscht nach.

Geisterhaft

Auf der Reise bekommt ihr es mit Geistern und anderen schaurigen Untoten zu tun, während ihr ein uraltes Schiffswrack und eine gruselige Festung erkundet. Genau dies macht den Reiz dieser Modifikation aus, denn Modder Hebrock erschafft eine dichte Atmosphäre, die vor Spannung nur so knistert. Die Orte sind hervorragend gestaltet und auch die Geschichte fügt sich hervorragend in das Hauptspiel ein. Fazit: Wer nach einer Fan-Erweiterung mit Gruselfaktor für *Skyrim* sucht, der ist mit *Der Schatten von Meresis* sehr gut bedient. ❑

Info: http://skyrim.nexusmods.com/mods/25872

Much Ado about Snow Elves

Im Hauptspiel *The Elder Scrolls 5: Skyrim* trifft man auf die Schnee-Elfen und lernt, dass eine schlimme Katastrophe für die Vernichtung ihrer Zivilisation verantwortlich war. In der Mod *Much Ado about Snow Elves* erfährt man noch viel mehr über diese mysteriöse Rasse.

Auf der Suche nach Elfen

Calcelmo von Markarth hat eine interessante Entdeckung rund um das Volk gemacht und schickt euch aus, um Hinweise zu finden. Ihr macht euch gleich zu verschiedenen Orten auf, um mehr über die Schnee-Elfen zu erfahren. Dabei dringt ihr in viele finstere, verwinkelte Dungeons ein, welche das eigentliche Highlight der Mod darstellen. Natürlich müsst ihr euch auch gegen viele Gegner zur Wehr setzen.

Much Ado about Snow Elves ist eine gelungene Mod, welche viele Hintergrundinformationen über die Elfen bietet. ❑

Info: www.nexusmods.com/skyrim/mods/16455



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 7 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Im Verlauf eurer Reise werdet ihr auf viele Kreaturen treffen, darunter auch Geister.



Die vielen Orte auf der Insel Falskaar sind wunderschön gestaltet. Hier trifft man auf interessante Personen.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 15 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

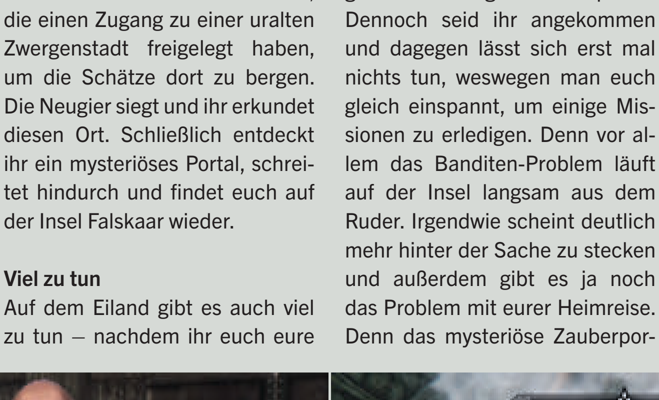
Falskaar

„Diejenigen, die durch die schimmernde Wand ankommen, werden den Anfang des Schlimmsten einläuten!" So lautet eine uralte Prophezeiung im versteckten Land Falskaar. Doch rund 600 Jahre lang herrschte Frieden und das Portal blieb geschlossen – bis jetzt.

Auf zu neuen Ufern

In der Stadt Riften begegnet euch ein alter Mann, der die örtlichen Behörden um Hilfe bat, da seine Mine von Banditen überfallen wurde. Doch keiner glaubt dem alten Zausel und so bittet er euch darum, in der Höhle nach dem Rechten zu sehen. Natürlich könnt ihr den Auftrag auch ablehnen, was aber sicher nicht Sinn der Sache ist. Schließlich wollt ihr ein neues Abenteuer erleben!

An der Höhle angekommen, trefft ihr auch bald auf die Räuber, die einen Zugang zu einer uralten Zwergenstadt freigelegt haben, um die Schätze dort zu bergen. Die Neugier siegt und ihr erkundet diesen Ort. Schließlich entdeckt ihr ein mysteriöses Portal, schreitet hindurch und findet euch auf der Insel Falskaar wieder.



Viel zu tun

Auf dem Eiland gibt es auch viel zu tun – nachdem ihr euch eure Freiheit verdient habt. Denn natürlich misstraut man euch als Neuankömmling. Gerade auch, weil es die eingangs erwähnte Prophezeiung gibt und diese nicht gerade von rosigen Zeiten spricht. Dennoch seid ihr angekommen und dagegen lässt sich erst mal nichts tun, weswegen man euch gleich einspannt, um einige Missionen zu erledigen. Denn vor allem das Banditen-Problem läuft auf der Insel langsam aus dem Ruder. Irgendwie scheint deutlich mehr hinter der Sache zu stecken und außerdem gibt es ja noch das Problem mit eurer Heimreise. Denn das mysteriöse Zauberportal schloss sich wieder hinter euch und es hat den Anschein, als würdet ihr auf Falskaar gefangen sein. Aber als Dovahkiin, der schon Drachen erschlagen hat, solltet ihr dieses Problem doch auch lösen können.

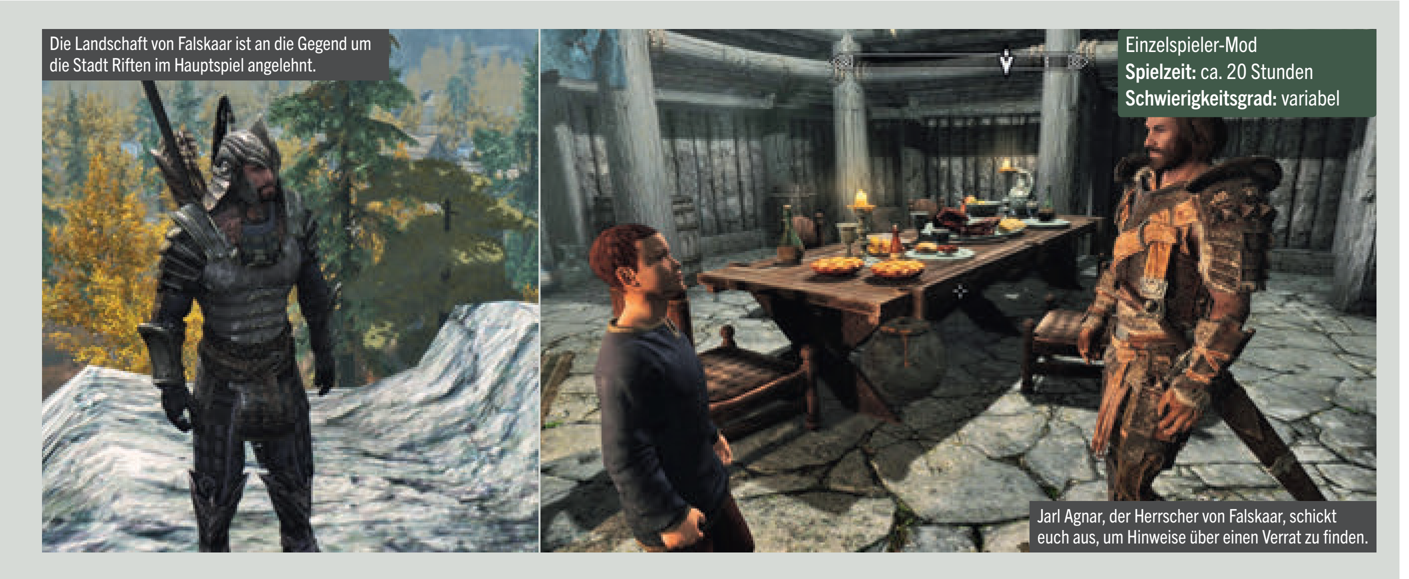
Riesige Insel

Die Insel Falskaar gehört sicher zu den größten neuen Landstrichen, die Modder bisher mit dem Contruction Set von *The Elder Scrolls 5: Skyrim* erschaffen haben. Grob kann man die Größe mit rund zwei bis drei Fürstentümern aus dem Hauptspiel vergleichen; es gibt also sehr viel zu erkunden.



Der alte Jalamar schickt euch aus, eine Mine zu erkunden, womit das Abenteuer beginnt.

Ein Dwemer Zenturio bewacht das Portal, das euch in das neue Land Falskaar führt.



Die Landschaft von Falskaar ist an die Gegend um die Stadt Riften im Hauptspiel angelehnt.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Jarl Agnar, der Herrscher von Falskaar, schickt euch aus, um Hinweise über einen Verrat zu finden.

Landschaftlich prägen Wälder das Gebiet, in denen natürlich viele gefährliche Kreaturen lauern, darunter Wölfe und Riesenspinnen. Überall findet ihr Höhlen, die ihr optional betreten dürft. In den Banditenlagern oder Bärenbehausungen gibt es viel zu entdecken. Da ihr ohne Pferd auf Falskaar angekommen seid, solltet ihr also am besten zunächst auf ein neues Ross sparen, um die große Landschaft schneller bereisen zu können. Modder Alexander J. Velicky hat eine wunderschöne Insel erschaffen, bei der es einfach nur Spaß macht, sie zu erforschen. Aber viele Missionen warten natürlich ebenfalls auf euch!

Im Auftrag Ihrer Majestät

Kurz nach eurer Ankunft auf der Insel trefft ihr auf den örtlichen Herrscher. Jarl Agnar hat ein paar Aufgaben für euch, die ihr natürlich dankend annehmt – auch um wieder einen Weg weg vom Eiland zu finden. Die Hauptgeschichte besteht dabei aus neun großen Missionen. Daneben könnt ihr euch aber auch an 17 weiteren Nebenaufträgen versuchen – zusätzlich findet ihr noch einige versteckte Aufgaben. Es lohnt sich also beispielsweise auch, die Bücher zu lesen, die ihr überall finden könnt.

Untermalt wird die Geschichte nicht nur vom originalen Soundtrack von *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, sondern auch von 14 neuen Musikstücken, welche von Adamm Khuevrr speziell für die Mod *Falskaar* komponiert wurden. Diese fügen dem Spiel rund 40 Minuten an Musik hinzu, welche hervorragend klingen.

Man spricht Englisch

Die vielen Charaktere, die ihr im Spiel trefft, wurden auch professionell mit Sprachausgabe untermalt – allerdings nur auf Englisch. Dafür klingen die Sprecher kaum schlechter als die des Hauptspiels. Sogar auf passende Lippensynchronisation wurde Wert gelegt! Die Texte im Spiel sind optional auch auf Deutsch verfügbar. Hinzu kommen neue Waffen, Rüstungen und Gegenstände sowie sogar zwei neue Zaubersprüche und ein weiterer Drachenschrei.

All dies mischt sich zu einer der umfangreichsten und besten Mods für *Skyrim*, die durch eine gute Geschichte, viele Orte zum Erkunden und spannende Kämpfe besticht. Mit der Mod hat sich der Macher bei den Skyrim-Entwicklern Bethesda beworben. Daraus wurde zwar nichts, aber er ist dafür bei Bungie Studios (*Halo*, *Destiny*) untergekommen. ❑

Info: www.nexusmods.com/skyrim/mods/39444



Banditen gehören zu euren Hauptgegnern, da sie sich in den Höhlen des Landes eingenistet haben.

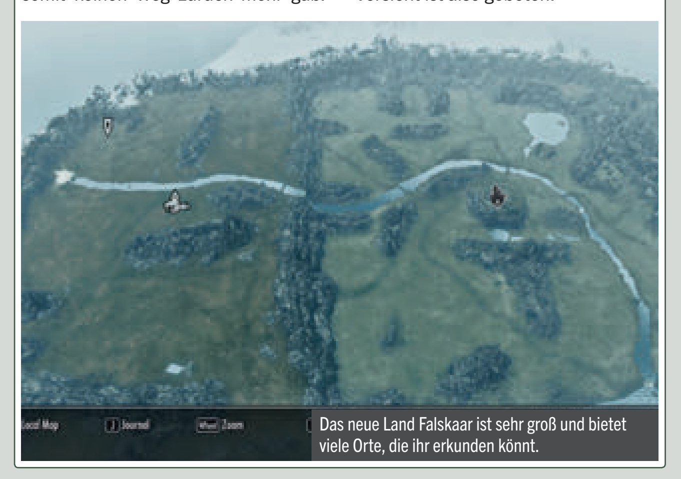
EIN NEUES LAND

Die Insel Falskaar bietet viel zum Erkunden und auch eine spannende Geschichte rund um Verrat.

Die Insel Falskaar ist komplett von Gebirge umgeben, weswegen man sie auf dem Seeweg nicht erreichen kann. Daher war lange Zeit unbekannt, was sich auf diesem Eiland befindet. Allerdings wurde rund 600 Jahre vor den Ereignissen aus dem Hauptspiel *The Elder Scrolls V: Skyrim* ein magisches Portal entdeckt, welches zu einer Höhle auf der Insel führte. Eine Gruppe Reisender durchquerte das Tor und siedelte sich auf Falskaar an. Auch weil sich das Portal hinter ihnen schloss und es somit keinen Weg zurück mehr gab.

Allerdings machte eine Prophezeiung die Runde, nach der ein Wanderer durch das Tor kommen soll und sich das Leben auf Falskaar dadurch komplett ändern wird.

Die Landschaft der Insel ist geprägt von goldgelben Wäldern und erinnert an die Gegend rund um die Stadt Riften aus dem Hauptspiel. Es gibt einige größere Siedlungen, wo ihr auf viele Personen trefft, die euch mehr über das Eiland verraten. Außerdem kommt ihr an Missionen, die euch quer über die Insel führen. Es gibt sehr viele Orte zu erkunden, darunter auch Höhlen. In den meisten davon haben sich jedoch Banditen niedergelassen. Vorsicht ist also geboten!



Das neue Land Falskaar ist sehr groß und bietet viele Orte, die ihr erkunden könnt.



Wir infiltrieren einen Außenposten der fiesen Thalmor-Elfen und werden entdeckt.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 15 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

The Fight against the Thalmor

Die Geschichte rund um die Thalmor, eine radikale Regierung, bestehend aus den Elfen der Summerset Inseln und des Ortes Valenwood, wurde im Hauptspiel *The Elder Scrolls 5: Skyrim* nie komplett aufgelöst. Sie stellten eine Art Besatzungsmacht dar, deren Herrschaft man aber nicht brechen konnte. Klar, dass Modder dies zum Anlass nehmen, um eigene Geschichten rund um die Thalmor zu erfinden – so auch MadFrenchie mit seiner vierteiligen Serie *The Fight against the Thalmor.*

Kampf der Besatzungsmacht

Alles beginnt recht einfach: Ein von den Thalmor gefangen genommener Ork verrät den Elfen unter Folter die Lage der versteckten Orkstadt Adal Matar. Die Thalmor machen sich sogleich auf, um diesen Ort zu erobern und seine Geheimnisse zu ergründen. Da ihr ein Feind der Thalmor seid, wollt ihr die Orks warnen und ihnen im Kampf beistehen. Dabei geratet ihr mit der Besatzungsmacht aneinander, welche zu deutlich drastischeren Mitteln greift, als sie das im Hauptspiel getan haben. Sie mischen sich nun aktiv ins Geschehen ein, schließen die Grenzen und nehmen ganze Städte im Land Skyrim ein. Klar, dass ihr euch das nicht bieten lassen wollt und zu einer Revolte gegen die Elfen aufruft.

Großes Abenteuer

Die Mod *The Fight against the Thalmor* führt euch zu neuen Orten, die es bisher im Hauptspiel noch nicht gab. Darunter große, gefährliche Wildnisgebiete und viele finstere Dungeons. Modder MadFrenchie zeigt, dass die Mod-Szene von *The Elder Scrolls 5: Skyrim* in den vergangenen Jahren enorm viel dazugelernt hat. Die Architektur der neuen Orte ist spannend, atmosphärisch und logisch aufgebaut und steht jener des Hauptspiels in nichts nach. Hinzu kommen abwechslungsreiche Quests, viele interessante Nichtspieler-Charaktere, über die ihr in gut geschriebenen, aber englischen Dialogen mehr erfahrt, und actionreiche Kämpfe.

Nehmt den Kampf auf!

Wer nach einer neuen, sehr umfangreichen Mission für *The Elder Scrolls 5: Skyrim* sucht und gegen die Tahlmor kämpfen will, liegt bei dieser Mod genau richtig! ❑

Info: www.nexusmods.com/skyrim/mods/33108



Ohne Grund greifen die Thalmor nicht an. Besser, man geht ihnen aus dem Weg.

Ein gewaltiger Frost-Drache mischt sich in unser Gefecht mit Thalmor-Soldaten ein.

DIE BESTEN THE WITCHER-2-MODS

Sarvenmoore Hollow

Mods für CD Projekt Reds Rollenspiel *The Witcher 2* sind noch rar gesät. Zwar sind die Modtools REDKit seit Mai diesen Jahres offiziell verfügbar, damit eigene Abenteuer und Gebiete zu erstellen, ist aber nicht einfach.

Dorf der Gefahren
Umso beeindruckender ist das, was Modder ih8soup mit *Sarvenmoore Hollow* auf die Beine gestellt hat. Witcher Geralt erreicht das namensgebende Dorf, in dem es nicht mit rechten Dingen zugehen soll. Um herauszufinden, was vor sich geht, sprecht ihr mit den Einwohnern und kommt mysteriösen Geschehnissen auf die Spur. Im Dorf selbst gibt es bereits einen Monsterjäger, der daher nicht allzu gut auf Geralt zu sprechen ist. Doch warum jagt der junge Mann Monster? Daneben erwarten euch noch viele weitere Missionen, in denen ihr auch wie aus dem Hauptspiel gewöhnt, einige Entscheidungen treffen müsst. Es gibt sogar einen guten und einen bösen Pfad, den ihr beschreiten könnt, wobei der böse Weg mit einigen Morden einhergeht. Bisher wurden zwei Akte von *Sarvenmoore Hollow* veröffentlicht, mindestens zwei weitere sollen noch folgen, welche die Geschichte zu einem spannenden Finale führen sollen.

Ein guter Anfang
Die Mod *Sarvenmoore Hollow* zeigt, was mit dem REDKit von *The Witcher 2* möglich ist. Die Gebiete sind wunderschön gestaltet und laden zum Erkunden ein. Die Landschaften stellen auch das eigentliche Highlight der Mod dar. Zwar gibt es keine Sprachausgabe, dennoch gehen die geschriebenen Dialoge durchaus in Ordnung. Wir sind schon sehr auf die nachfolgenden Akte dieser gelungenen Mod gespannt. ❑

Info: http://redkit.cdprojektred.com/index.php?c=mod&m=show&p=114



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Witcher Geralt spricht mit einem Zwerg, um wichtige Hinweise über eine Mission zu erhalten.

Natürlich sind auch wieder viele hübsche Frauen mit von der Partie, mit denen Geralt flirtet.

Lykaon

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Nachdem Witcher Geralt die Zauberin Yennefer kennen- und lieben gelernt hat, macht sie ihn mit ihrer Kollegin Triss Merigold bekannt. Diese ist von Geralt sogleich beeindruckt und zitiert ihn gemeinsam mit dem Barden Rittersporn in das kleine Dorf Lykaon, um etwas Wichtiges mit ihm zu besprechen. Der Hexer wittert einen lukrativen Auftrag, auch die unwiderstehlichen Reize der Zauberin sind ihm nicht entgangen und so macht er sich mit seinem Freund Rittersporn auf den Weg.

Schön, aber wenig zu tun
In und um die Stadt Lykaon gibt es viel zu entdecken. Vor allem grafisch hat sich der Modder einige Arbeit gemacht, um eine beeindruckende Atmosphäre zu erschaffen. Mit Aufträgen ist es derzeit noch etwas mau bestellt, da es sich bei der aktuellen Version der Modifikation noch um eine Demo handelt. Doch der Entwickler hat große Ziele und will auch sämtliche Dialoge mit Sprachausgabe unterlegen.

Da kommt noch was
Zwar gibt es aktuell in *Lykaon* noch nicht allzu viel zu tun, dennoch macht es Spaß, die wunderschöne Landschaft zu erkunden und mit den Bewohnern zu sprechen. Auch einige Kämpfe sind schon auszufechten, sodass auch für Spannung gesorgt ist. Der Mod-Ersteller arbeitet aktuell mit Hochdruck daran, weitere Inhalte in die Mod zu integrieren, sodass man mit einer der kommenden Versionen sicher deutlich mehr zu tun haben wird. Doch auch bis dahin lohnt es sich, anhand dieser vielversprechenden Mod zu sehen, was Modder mit dem REDKit an Abenteuern für das Rollenspiel *The Witcher 2* zaubern können. ❑

Info: http://thewitcherlykaon.tumblr.com



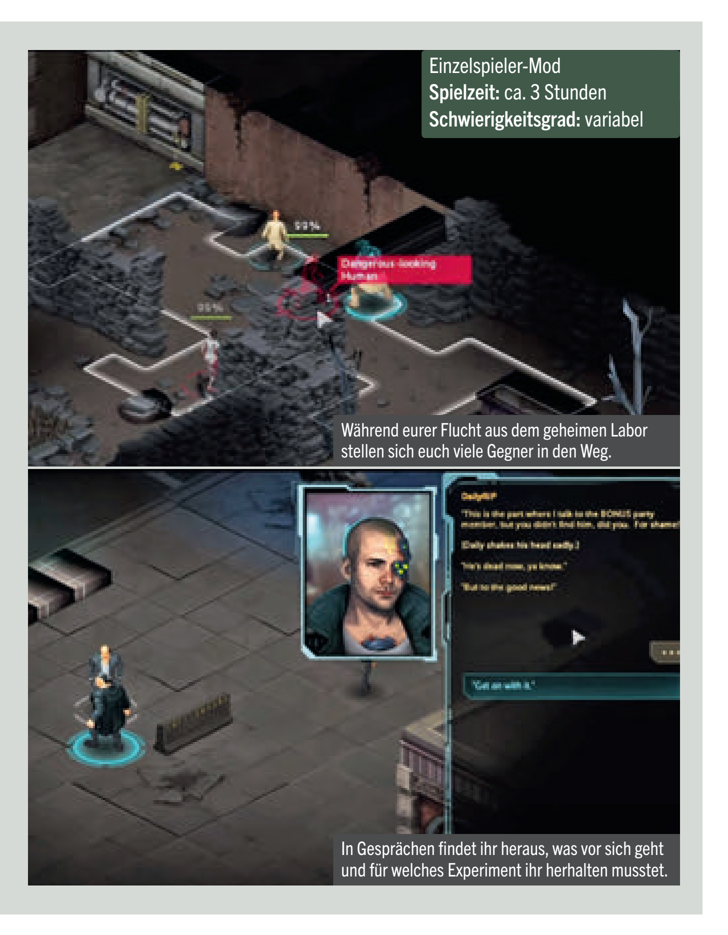
In den steilen Hügeln oberhalb der Stadt Lykaon trefft ihr auf einen mysteriösen Troll.



In der Stadt selbst gibt es viel zu tun und viel zu bewundern, denn hier herrscht reges Treiben.

DIE BESTEN SHADOWRUN-RETURNS-MODS

From the Shadows



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Während eurer Flucht aus dem geheimen Labor stellen sich euch viele Gegner in den Weg.

In Gesprächen findet ihr heraus, was vor sich geht und für welches Experiment ihr herhalten musstet.

Mit Kopfschmerzen in einem unbekannten Raum aufzuwachen, ohne zu wissen, wie man dort hingekommen ist, das ist oft der Beginn eines Horrorfilm oder eben der Anfang der *Shadowrun Returns*-Mod *From the Shadows*. Natürlich steht die Flucht an, die einige zwielichtige Gestalten verhindern wollen ... Hier beginnt ein düsteres Abenteuer, dessen Erzählweise der des Hauptspiels in nichts nachsteht.

Auf der Flucht
Die Situation wird immer kurioser, als ihr eine Elfe findet, die nur eine Nummer als Name hat – übrigens genau wie ihr. Was geht hier vor? Seid ihr Teil eines perversen Experiments? All das gilt es herauszufinden. Wobei sich der erste Akt der Mod mit dem Untertitel *Run* darum dreht, lebend aus dem Gebäude zu entkommen. Das gestaltet sich allerdings alles andere als einfach, denn überall trefft ihr auf Wachen und Söldner, die versuchen, euch entweder zu töten oder in eure Zellen zurückzubringen. Irgendwann findet ihr heraus, dass ihr Teil eines geheimnisvollen Projekts mit dem Namen „Omen" seid. Ihr ahnt es schon: Ihr sollt herausfinden, was es damit auf sich hat, kommt einer Verschwörung auf die Spur und müsst die bösen Buben aufhalten.

Schöne Geschichte
From the Shadows ist eine sehr spannende Modifikation für das Oldschool-Rollenspiel *Shadowrun Returns*, die eine interessante Geschichte erzählt. Der Autor versteht es, die Mittel geschickt einzusetzen und vor allem durch beschreibende Texte und Dialoge eine gelungene Atmosphäre zu erschaffen. Auch die Kämpfe sind taktisch und auch nie zu schwer oder unfair. ❑

Info: www.nexusmods.com/shadowrunreturns/mods/34

The Price of Conviction

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Die Mod *The Price of Conviction* erzählt die Geschichte einer alten Bekannten aus dem Hauptspiel *Shadowrun Returns* weiter: der taffen Kämpferin Coyote.

Kampf den Drogen
Was ist besser als das Leben? Im *Shadowrun*-Universum lautet die Antwort: Die Better-Than-Life-Chips, eine Droge, die einen die Sorgen des Alltags vergessen lässt, aber natürlich auch ihren Preis hat. Bereits im Hauptspiel ist man mit den Chips in Kontakt gekommen.

Kämpferin Coyote hat ihre Erfahrungen mit der Droge gemacht und einen schrecklichen Preis bezahlen müssen. Jetzt befindet sie sich auf einem Kreuzzug gegen die gesamte BTL-Industrie. Ihr zur Seite steht Paco, den Spieler von *Shadowrun Returns* ebenfalls kennen sollten. Beide werden in eine Geschichte verstrickt, die nicht mit *The Price of Conviction* endet, sondern in kommenden Episoden weitererzählt werden soll.

Alles hat Konsequenzen
Die Mod zeichnet sich nicht nur durch gut geschriebene Dialoge aus, sondern auch dadurch, dass eure Entscheidungen in die weiteren Episoden übernommen werden und sich so auf die Gesamtgeschichte auswirken. Außerdem habt ihr bei den Quests immer die Möglichkeit, mit roher Waffengewalt, mit Überredungskunst oder auch schleichend den Sieg zu erringen. Die Spielzeit von *The Price of Conviction* ist nicht allzu lang, doch man bekommt Lust darauf, die kommenden Fortsetzungen zu spielen, um zu erfahren, wie die Geschichte rund um Coyote und ihren Gefährten Paco weitergeht. ❑

Info: www.nexusmods.com/shadowrunreturns/mods/106



Coyote findet in dem Zwerg Ricky einen ersten Verbündeten, der ihr stets zur Seite steht.



Die Halloweener sind eine Straßengang, die viel Ärger macht und gerne Kämpfe anzettelt.

The Copycat Killer

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Das Leben der Orks im Untergrund von Seattle ist alles andere als einfach – selbst für einen harten Shadowrunner. Wenn dann noch ein Mord alles durcheinanderbringt, wird das Leben erst recht kompliziert.

Ork sucht Frau

Ihr spielt einen Ork, der in Seattle versucht, sich irgendwie über Wasser zu halten. Egal welche Aufträge euch angeboten werden, ihr habt kaum eine Wahl und nehmt an, was kommt. Als jedoch ein verzweifelter Vater an eure Tür klopft, der nach seiner verschwundenen Tochter sucht, nimmt euer Leben eine drastische Wendung.

Natürlich macht ihr euch auf, nach der Vermissten zu suchen und kommt dabei einem Mörder auf die Spur, der eigentlich schon seit zwei Jahren tot sein sollte. All dies führt nicht gerade dazu, dass sich die brodelnde Unruhe in den Slums von Seattle wieder beruhigt. Und so stürzt ihr euch in ein spannendes Abenteuer voller Mysterien und actionreicher Kämpfe, in dem nichts so ist, wie es den Anschein hat.

Gut erzählt

Auch Modder Impius3000 nutzt geschickt die Möglichkeiten aus, die *Shadowrun Returns* in Sachen Erzählweise bietet. *The Copcat Killer* erschafft durch die Beschreibungen und Dialoge eine beklemmende Atmosphäre und versprüht den Charme von alten Film-Noir-Detektivgeschichten. Stellenweise fühlt sich das Abenteuer etwas gestreckt an und die Detektiv-Elemente, in denen man Puzzles lösen muss, um im Fall voranzukommen, hätten noch öfter vorkommen dürfen. Doch auch so macht *The Copycat Killer* einen hervorragenden Eindruck und man ist stets motiviert, mehr über die mysteriösen Morde herauszufinden. Natürlich gibt es auch taktische Kämpfe, in denen ihr strategisch geschickt vorgehen müsst. Für eine kleine Runde zwischendurch lohnt sich diese Mod allemal. ❑

Info: www.nexusmods.com/shadowrunreturns/mods/169


Die Orks leben buchstäblich im Untergrund von Seattle, einem verwinkelten Höhlensystem.


Die Orks suchen jemanden, der einen prekären Auftrag für sie erledigt – euch!

Never trust an Elf

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Wer *Shadowrun* kennt, hat sicher schon einmal etwas von Robert N. Charrettes Roman *Never trust an Elf* (auf Deutsch: *Trau keinem Elfen*) gehört. Mit diesem hat die gleichnamige Mod für *Shadowrun Returns* aber nichts zu tun.

Vom Jäger zum Gejagten

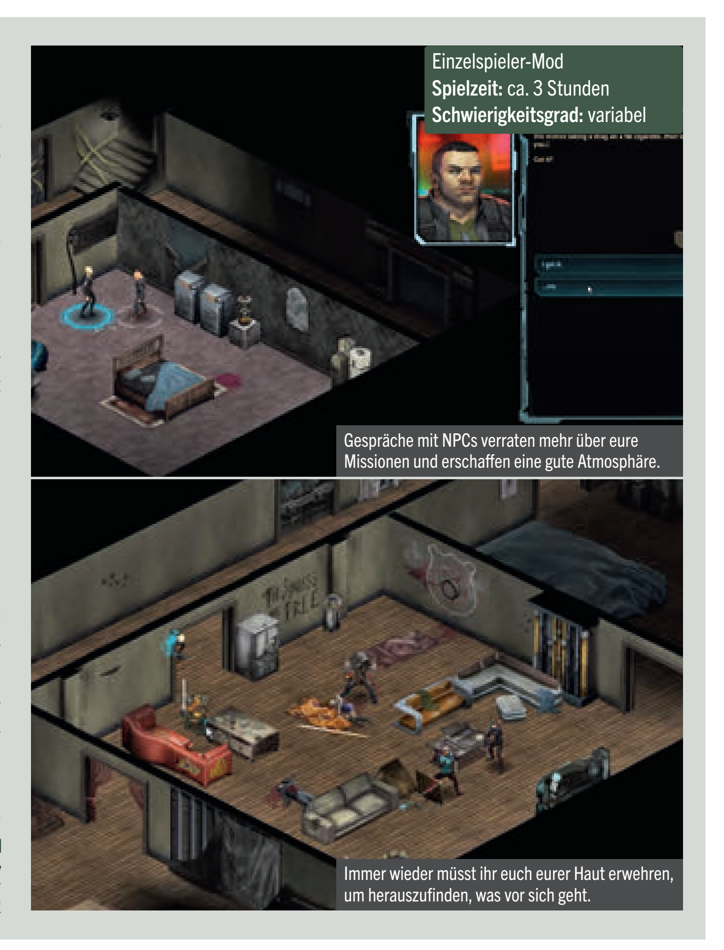
Ihr seid ein Möchtegern-Gangster, der sein ganzes Leben bei der Bande Barrens Tigers im Untergrund von Seattle verbracht hat. Ihr haltet euch mit kleinen Überfällen über Wasser. Eines Tages geschieht etwas, das eure gesamte Welt ins Wanken bringt. Eine zwielichtige Person hat es auf euch abgesehen und geht dafür über Leichen. Wer diese Person ist und was sie von euch will, das müsst ihr in dieser mehrteiligen Mod-Serie herausfinden. Was aber von Anfang an feststeht: Ihr dürft keinem Elfen trauen!

Never trust an Elf erzählt eine Geschichte, die einen von der ersten Minute an in ihren Bann zieht. Die Dialoge sind hervorragend geschrieben und spielen eine wichtige Rolle im Verlauf der Story. Denn wie ihr mit den vielen Personen umgeht, wirkt sich auf den Fortgang der Geschichte aus. Dabei müsst ihr auch immer beachten, mit wem ihr redet und welchen Tonfall ihr bei der Person am besten anwenden sollt, um möglichst viele Informationen zu erhalten.

Wir wollen mehr!

Erreicht man nach rund drei Stunden das Ende der Mod, will man wissen, wie es weitergeht. Die Erzählweise ist so straff und spannend, dass die Spielzeit wie im Flug vergeht. Das positive Feedback der Spieler spricht für sich und zeigt, dass Modder potatocubed mit diesem Werk auf dem richtigen Weg ist. Weitere Episoden in der Geschichte sind daher schon in Arbeit. Hoffentlich lassen sie nicht lange auf sich warten. ❑

Info: www.nexusmods.com/shadowrunreturns/mods/150


Gespräche mit NPCs verraten mehr über eure Missionen und erschaffen eine gute Atmosphäre.

Immer wieder müsst ihr euch eurer Haut erwehren, um herauszufinden, was vor sich geht.



WUT, TRAUER, FURCHT, FREUDE & MEHR

Emotionen durch Spiele

Von: Andreas Altenheimer und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Welche Spiele bleiben euch in Erinnerung und warum? Eins ist sicher: Die Emotionen, die ihr beim Spielen verspürt, haben darauf großen Einfluss.

Ein böses Vorurteil besagt, der gemeine Videospieler sei ein dicker, pickeliger Nerd, der tagein, tagaus nur *Call of Duty* oder *World of Warcraft* im Sinn hat und aufgrund mangelnder sozialer Kontakte immer weiter abstumpft. Die Schlussfolgerung: Spiele seien seelenlose Zeitverschwendung, die es zu unterbinden gilt.

Die Autoren dieser Zeilen möchten gleich klarstellen, was für ein ausgemachter Blödsinn dies ist. Aber wem sagen wir das? Jeder Mensch, der wirklich an dieses Vorurteil glaubt, der hat noch nie in seinem Leben von Spielen wie *The Secret of Monkey Island, To the Moon* oder *Gone Home* gehört. Für ihn ist es unvorstellbar, dass Computer- und Videospiele ehrliche, nuancierte sowie facettenreiche Emotionen erzeugen könnten. Der folgende Artikel bedient sich einer Theorie, die der Psychologe Robert Plutchik in den 1980er-Jahren aufgestellt hat. Demnach gibt es acht Basisemotionen, von denen jeder „normale“ Mensch beeinflusst wird: Wut, Freude, Traurigkeit, Erstaunen, Furcht, Ekel, Erwartung und Vertrauen. Wir haben für jede Emotion eine kleine Geschichte geschrieben, die eine Szene aus einem Spiel widerspiegelt. Natürlich ist die Auswahl subjektiver Natur, aber durch das Betrachten verschiedener Basisemotionen möchten wir erreichen, dass jeder von euch zumindest eine nachempfinden kann.

Vorsicht, Spoiler!

Abschließend eine kleine Warnung an alle Spoiler-Angsthasen: Die eine oder andere Geschichte verrät einen essenziellen Plot-Twist oder deutet gar die Final-Pointe an. Wer noch nie in seinem Leben *Final Fantasy VII, Tales of Monkey Island* oder *Braid* gespielt hat und dies irgendwann gerne nachholen möchte, sollte die entsprechenden Absätze „Traurigkeit“ und „Vertrauen“ mit Vorsicht genießen. Die dort beschriebenen Emotionen hängen mit Erkenntnissen zusammen, die man unbewusst beim Spielen erhält. Der Effekt wäre jedoch bedeutend abgeschwächt, wenn ihr eben zuvor gespoilert wurdet.

WUT

„Er hatte endgültig die Schnauze voll, so oft, wie ihn Smough und Ornstein bereits gedemütigt hatten. Mit einer gestärkten Rüstung, einer schlagkräftigeren Waffe und einer neuen Taktik im Hinterkopf, wollte er es dem Duo ein für allemal heimzahlen. Die ersten fünf Minuten liefen erstaunlich gut: Dort der Hieb pariert, hier einem Schlag ausgewichen. Mit viel Geduld sowie höchster Konzentration achtete er auf jedes Zucken seiner Gegner



Wut: Da möchte man allein schon deswegen schreien, weil die Axt des Gegners so groß ist wie man selbst ... (*Dark Souls*)

Wut: In der „normalen“ Welt sind es vielleicht halb so viele Kreissägen. (*Super Meat Boy*)

und nutzte jede Gelegenheit zum Kontern. In der Tat begann Ornstein zu straucheln. Seine Kraft schwand, seine Energie war am Boden. Erschöpft sackte er zusammen.
Der Jubel war ungebrochen, die halbe Arbeit getan! Mit Smough alleine sollte der Held vergleichsweise locker fertig werden. Doch ... was war das? Der fette Hüne stapfte zum leblosen Körper seines Freundes, als plötzlich grelle Blitze den Raum erhellten. Smough stand frisch gestärkt vor dem Helden. Völlig perplex schaute er auf den fetten Hammer seines Widersachers, der nun noch bedrohlicher aussah als zuvor. Steif vor Angst rührte er sich nicht, als Smough mit einem fetten Hieb auf ihn eindrosch und ihn mit einem Mal zerschmetterte. Der Held war tot.

Nein ... das ... kann nicht sein. Das ... ist jetzt nicht gerade passiert. Nein ... NEIN! DIESER ELENDIGE HURENSOHN!!! ICH MACH IHN FERTIG!!! GNAAAAAAAAAARGH!!!“

Cholerisch veranlagte Zocker sind keine Seltenheit. Kein Wunder: Obwohl Spiele Spaß machen sollen, möchten sie meist auch eine Herausforderung sein. Im Vergleich zum altertümlichen Brettspiel geht es am Computer oder vor der Konsole nicht rein ums Siegen oder ums Verlieren, sondern zusätzlich um das Erleben einer Geschichte, das Erkunden einer Welt und das Erreichen eines Story-Finales. Man möchte einfach wissen, wie es weitergeht. Entsprechend ist der Ärger maßlos, wenn man nicht schnell genug vorankommt oder gar scheitert.

Hart, härter, Dark Souls

Die Wut ist eine Emotion, die uns oberflächlich betrachtet nicht guttut. Wenn ein Spiel aufgrund unfairer Situationen nervt, idiotisch verteilte Rücksetzpunkte die Gesamtdauer künstlich strecken oder die hohe Bug-Dichte jeden Spaß im Keim ersticken lässt, dann sollte man sich lieber eine andere Freizeitbeschäftigung suchen. Kein Spiel ist es wert, sich ernsthaft darüber zu ärgern. Aber es gibt auch seltene Ausnahmen, in denen die Wut zum essenziell wichtigen Motivationsanker wird.

Jeder, der *Dark Souls* ausgiebig gespielt hat, kennt die von uns beschriebene Szene und das spontan aufkeimende Gefühl der „schreienden Ungerechtigkeit“. Kein anderer Titel der Neuzeit ist derart gemein und gleichzeitig so motivierend. Denn das Rollenspiel-Wunder aus dem Hause From Software lässt euch trotz all der Fehlschläge jederzeit spüren: „Es war mein Fehler.“ Egal wie groß der Verlust auch sein mag oder wie knapp die Niederlage ausfiel, so lernt ihr in *Dark Souls* stets dazu und verbessert euch von Minute zu Minute. Die Wut endet in einem ungeahnten Bestreben, sich an den vermaledeiten Endbossen rächen zu wollen. Solche Extremfälle leben regelrecht von ihrem Frust. Sie schicken den Spieler in *Super Meat Boy* durch einen Jump'n'Run-Parcours voller fieser Fallen und tödlicher Vorrichtungen, wo jeder Sprung, jedes Pixel und jede Millisekunde zählt. Zur zusätzlichen Demütigung existiert die alternative Welt, die mit noch mehr Hindernissen und Bösartigkeiten gespickt ist. Schon der Anblick der übertrieben schnell rotierenden Kreissägen sorgt für hysterische Lachanfälle, weshalb bereits das Absolvieren eines Levels zur Mammutaufgabe verkommt. Zu den potenziellen Folgen gehören kaputte Gamepads, Dellen in der Wand oder Beschwerden aus der Nachbarschaft aufgrund unkontrollierbarer Schreie. Umso gewaltiger ist der emotionale Ausbruch, wenn nach unzähligen Versuchen der Endboss geknackt oder der Parcours bewältigt wurde. Was folgt, ist eine tiefgehende Befriedigung und eine unvergleichliche Freude.

Freude: Diese Kultszene macht Spaß, weil sie lustig und brillant zugleich ist. (*Day of the Tentacle*)



Freude: Der Pokal ist unser! (*Pro Evolution Soccer 2014*)

Freude: Solch eine beschauliche Winterlandschaft lässt das Herz eines jeden Abenteurers höher schlagen. (*The Elder Scrolls: Skyrim*)

FREUDE

„Die Anspannung steigt, der ganze Körper ist schweißgebadet. Es ist kaum noch Zeit, aber dieses eine Tor muss einfach fallen – nur dann wird der große Traum von der Meisterschaft Wirklichkeit. Ein neuer Versuch, der nächste Anlauf: Von links kommen, den Gegenspieler rechts ausdribbeln, ansetzen, schießen und ... verflixt, daneben!

Der Ball geht hinter die Linie, immerhin gibt es Eckstoß. Der Blick auf die Uhr zeigt: Es ist vermutlich die letzte Gelegenheit. Jetzt zählt es: ein Schuss schräg zur Seite, Ball annehmen, ja, Pass quer rüber, genau, zielen, feuern, richtig, und ... TOOOOOOOOOOOR!!!“

Zugegeben: Diese Szene könnte aus allen möglichen Fußballspielen stammen, von *FIFA* über *PES* bis hin zu einem Urgestein wie *Sensible Soccer*. Was bereits seit Jahrzehnten bei den Radiohörern und Fernsehzuschauern Begeisterung auslöst, gilt umso mehr, wenn der Spieler selbst die Geschicke seiner virtuellen Mannschaft steuert.

In dem Zusammenhang sei gleich klargestellt, dass die Freude unmittelbar mit der Wut verknüpft ist – im Sport besteht die Trennlinie gerade mal aus „einem Tor Unterschied". So schnell der Misserfolg zu Frust und Ärger führt, so sorgt der Erfolg im Idealfall für wohlige Befriedigung und ungebremste Freude. Solch ein Gefühl kennt jeder, der im Ur-*Prince of Persia* einen besonders tückischen Bereich mit seinen vielen tödlichen Abgründen überwinden konnte, in *Starcraft 2* ein heißes Gefecht überstanden hat oder bei *Day of the Tentacle* auf diese eine kaputte Idee gekommen ist, den Hamster in die Tiefkühltruhe zu stopfen.

Spaß auf verschiedenen Ebenen

Die Freude gehört zu den wichtigsten Emotionen und geht weit über diese offensichtlichen Beispiele hinaus. Sie tritt bereits in Erscheinung, wenn ihr Dinge erlebt, die euch schlicht und ergreifend gefallen. Wenn der Fan bei *The Elder Scrolls: Skyrim* über die verschneiten Berge reist, den Story-Dreh eines *Bioshock* korrekt vorhersagt oder im altgedienten *Turrican 2* in jedem neuen Level-Abschnitt ein weiteres grandioses Musikstück aus der Feder von Chris Hülsbeck zu hören bekommt, dann freut er sich einfach. Bei vielen Adventures fällt uns eine weitere Form der Freude ein, die allein durch das Skript des Spiels erzeugt wird: der Humor. Seien es die mehr oder weniger gelungenen Wortwitze im Schwertkampf von *The Secret of Monkey Island* („Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!" – „Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?"), der subtile Hinweis in *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, dass man zu Beginn keinen Tee bei sich trägt, oder ein skurriler Charakter wie Janosch, der hessisch babbelnde Rebellenanführer aus *Chaos auf Deponia*: Gute Pointen und schräge Situationen sorgen sowohl für leises Kichern als auch Bauchschmerzen vor Lachen.

Damit fehlt nur noch eine Kunst der Freude, die so intensiv ist, dass die Tränen fließen. Wenn eine Situation derart schön ist, dass es einen zerreißt – sei es aus Wehmut oder aus Glückseligkeit. Jeder, der *Gone Home* bereits gespielt hat, weiß hoffentlich, was gemeint ist.

TRAUER

„Ein Leben voller Spaß und Abenteuer: Gubyrush Threepwood durfte sich eigentlich nicht beschweren. Für jede noch so haarsträubende Situation hatte er einen lockeren Spruch parat und egal, weswegen seine Geliebte Elaine jemals auf ihn sauer war, so wusste er stets, dass sich am Ende alles zum Guten wenden würde. Eigentlich führte Guybrush ein sorgenfreies Leben ohne Leid. Doch all das sollte sich eines schicksalhaften Abends ändern, als er aufgeschreckt durch ein Geräusch das Labor des zwielichtigen De Singe aufsuchte. Vor Ort bot sich ihm ein Bild des Grauens: Morgan LeFlay, ehemals Feindin und inzwischen enge Vertraute, lag sterbend auf dem Boden, durchbohrt von der tödlichen Klinge eines Säbels.

Guybrush hält in den letzten Momenten ihres Lebens ihre Hand. Ihre Kraft schwindet, ihre letzten Worten bleiben unvollständig. Leblos sackt Morgan zusammen. Zum ersten Mal ist Guybrushs Gesicht gekennzeichnet durch echte Trauer und ehrliche Verzweiflung. Für diesen einen Moment verstummen alle Scherze und jedwede Lust am Lachen."

Weinen ist gut, egal aus welchem Grund. Im Falle der Trauer geht es um Verlust, wie das Beispiel aus *Tales of Monkey Island* zeigt. Leider gibt es viel zu wenig Spiele, die eine solche starke Bindung erzeugen, dass einem der Tod einer Figur derart nahe geht.

Die ebenfalls auf lustig getrimmte Adventure-Serie *Deponia* sorgt am Schluss für Wehmut, wenn der Spieler nach dem letzten Klick in tiefer Ungewissheit gelassen wird, ob er jemals wieder die Rolle des quirligen Rufus übernehmen darf. Allgemein stimmen die Werke von Daedalic am Ende sehr nachdenklich und beanspruchen nach all der Lachmuskelanstrengung eure Tränendrüsen. Keine Frage: Abschied tut weh. Aber er beweist zugleich, wie wichtig all die Charaktere und Figuren für einen geworden sind.

Zu guter Letzt war es Squaresoft, die vielen Spielern ein traumatisches und unvergessliches Erlebnis bescherten: der Mord an Aerith. *Final Fantasy VII* ist ein einzigartiges Beispiel für den Mut eines Entwicklers. Dem Spieler wird mitten im Abenteuer ein essenzieller Protagonist entrissen und dieser Verlust ist auch noch endgültig. In einer Welt, wo wir Speicherstände laden, uns an Checkpoints laben oder unendlich viele „Leben" besitzen, setzte Squaresoft mit diesem unvermeidlichen Ereignis ein Ausrufezeichen.

Dieser Tod sorgte nicht nur für Kummer, sondern war überdies ein echter Schock. Viele dachten sich damals: „Das kann nicht wahr sein. Das können die nicht machen!"

ERSTAUNEN

„Ein Job wie jeder andere, denkt sich Booker DeWitt: Er soll ein gefangen gehaltenes Mädchen finden und befreien. Ein normaler Mensch hätte zumindest gefragt, warum er im strömenden Regen zu einem verlassenen Leuchtturm mitten im Nirgendwo geführt wird. Doch DeWitt interessiert das nicht wirklich. Er betritt gewissenhaft den Turm, im festen Glauben, jemanden darin zu treffen. Er steigt stumpf jede einzelne Treppenstufe hinauf, doch da ist niemand. Naiv setzt er sich auf den rot gepolsterten Stuhl, als sich ruckartig Schellen um seine Hand wickeln. Wehrlos sieht er mit an, wie sich um ihn herum eine Kapsel bildet und unter ihm ein Antrieb zündet. Angst und Unsicherheit übermannen DeWitt. In Höchstgeschwindigkeit und unter heftigen Turbulenzen fliegt die Kapsel steil nach oben. Das Schütteln wird immer heftiger, das Rütteln immer intensiver. Plötzlich durchbricht die Kapsel die Wolkendecke und … Halleluja! DeWitt kommt aus dem Staunen nicht heraus. Vor ihm entfaltet sich eine Himmelsstadt, die



Trauer: Rufus, mach's gut. Wir werden dich vermissen. (*Goodbye, Deponia*)



Trauer: Der eine Moment, in dem jedes Lachen verstummt. (*Tales of Monkey Island*)

durch das gleißende Sonnenlicht wie pures Gold glänzt und einen starken Kontrast zur grauen, kalten Erdoberfläche bildet, weshalb es einem die Sprache verschlägt. Selbst die Kapsel schwebt nunmehr ruhig und landet sicher in einem Tempelgebäude.

Vor DeWitt erstreckt sich eine riesige Front aus Glasfenstern, darauf eine göttliche Botschaft: Ein bärtiger Mann steht erhaben und mit ausgestreckter Hand vor einer gebannt auf ihn schauenden Menschenmenge. Darüber steht der Spruch „And the prophet shall lead the people to the new eden“ geschrieben. DeWitt ist geschockt von all der Schönheit und möchte instinktiv an dieses vermeintliche Paradies glauben.“



Erstaunen: Booker DeWitt staunt nicht schlecht, als er die Wolkenstadt zum ersten Mal erblickt. (*Bioshock Infinite*)

Es ist ein subtiler Schock, der uns zu Beginn in *Bioshock Infinite* vermittelt wird. Aber es ist auch ein erstaunlich positiver, weil er den Spieler mit seiner Schönheit regelrecht erschlägt und zumindest für einen Augenblick alle Sorgen, die da noch kommen werden, vergessen lässt.

Ansonsten schocken Spiele mit unangenehmen Überraschungen, beispielsweise wenn in *Resident Evil* ohne Vorwarnung ein blutrünstiger Hund durch ein Glasfenster springt, im Indie-Adventure *Resonance* uns der brutale Plot-Twist völlig aus der Bahn wirft oder im veralteten *Rescue on Fractalus* der zu rettende Pilot sich als Monster entpuppt, das wild an die Frontscheibe des eigenen Raumgleiters hämmert. Das letzte Beispiel stammt zwar aus den alten C64-Tagen und fand vor fast 30 Jahren statt. Jedoch soll es veranschaulichen, dass selbst eine solch limitierte Technik das Herz eines Spielers zum Stillstehen zu bringen vermochte. Richtig fies sind die Schocks, die uns völlig alleine lassen. *Call of Duty: Modern Warfare* schickte uns anno 2007 wie so viele Ego-Shooter in ein fremdländisches Krisengebiet. An einer Stelle erreicht uns ein Notsignal, aufgrund dessen wir die gestrandeten Soldaten eines abgestürzten Hubschraubers bergen sollen. Gesagt, getan, explodiert während unserer Flucht ein atomarer Sprengkopf. Erfasst von der Explosion, reißt es uns zu Boden. Aus dem Wrack des Helis kletternd, sehen wir im Hintergrund den bedrohlichen Atompilz. Während wir uns noch fragen, wie wir bitte schön aus der Situation herauskommen sollen, schließt sich das virtuelle Auge unseres Alter Egos. Wir sind tot – und zugleich fassungslos.

Meist ist ein Schock unangenehmer Natur und demnach nicht jedermanns Sache. Diese Erkenntnis führt uns wiederum zur nächsten Emotion, die ebenfalls zwiespältige Gefühlte hinterlässt: der Angst.

FURCHT

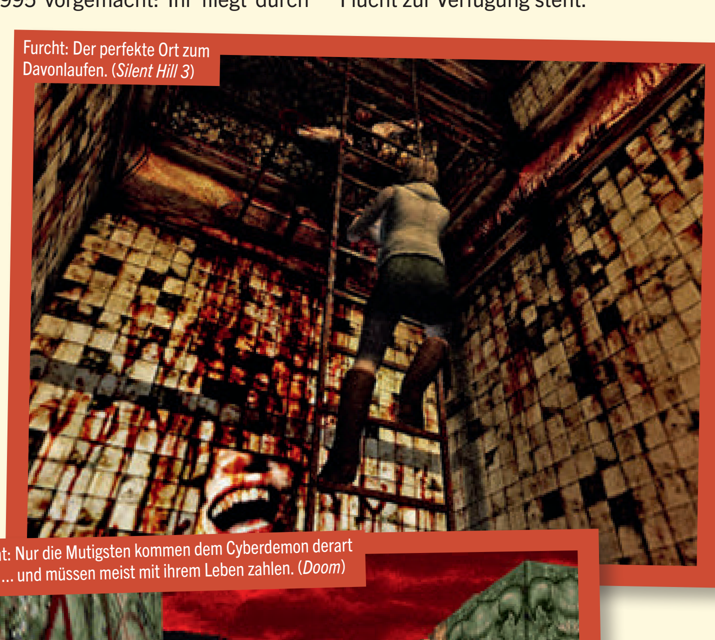
„Bereits seit Stunden stapft der Space Marine über die Oberflächen der Monde Phobos und Deimos, die von grauenerregenden wie blutverschmierten Dämonenwesen heimgesucht werden. Auf seinem Weg begegnet er fliegenden Totenschädeln, beißwütigen Ungetümen und gefallenen Kameraden, die zu seelenlosen Zombies mutiert sind.

Doch daran denkt er nicht mehr, während er in einer Nische kauert und sich aus Furcht vor seinem nächsten Gegner kaum hervortraut. Es ist weder seine Größe noch sein Raketenwerfer, sondern dieses dumpfe, bedrohlich klingende Geräusch, das der Cyberdemon mit jedem Schritt von sich gibt und das dem Marine die Schweißperlen auf die Stirn treibt.

Er weiß eigentlich, dass er sich nicht weiter verstecken darf und sich der Gefahr stellen muss, wenn er hier lebend wieder raus kommen will. Aber er kann nicht, weil er starr vor Angst ist.“

Eigentlich ist es nicht schwer, einem Spieler Angst zu machen. Plumpe Schockeffekte oder gruselige Bilder gehen immer. Eine Kunst ist es dann, wenn die Motivation am Weiterspielen erhalten bleibt oder gar gefördert wird. Sprich: Der Spieler soll nicht nur Angst bekommen, sondern sie auch wollen.

Am ehesten lässt sich dies bei einer dezenten Panik gepaart mit einem gesunden Ausstoß an Adrenalin nachempfinden. Der Actionklassiker *Descent* hat es anno 1995 vorgemacht: Ihr fliegt durch verwinkelte Minenschächte und seid auf der Suche nach dem Reaktorkern. Habt ihr ihn zerstört, fängt die Uhr an zu ticken und die gesamte Anlage fliegt zur Sekunde null in die Luft. Unter diesem Druck müsst ihr innerhalb kurzer Zeit zum Ausgang düsen – na, hoffentlich habt ihr diesen bereits gefunden und euch den Weg dorthin gemerkt. Zwei Jahre vorher zaubert ein nahezu unbekanntes Science-Fiction-Abenteuer namens *Iron Helix* einen ganz anderen Trick aus dem Hut, um Angst zu erzeugen. Um eine fehlgeleitete Computer-KI daran zu hindern, einen ganzen Planeten zu zerstören, hilft nur die Sprengung der gesamten Raumstation. Ihr steuert eine Drohne durch allerlei verwinkelte Gänge und werdet von einer Robotereinheit verfolgt, die euch sofort eliminiert, wenn sie euch gefunden hat. In einem konventionellen Spiel wäre eine solche Situation bereits dadurch entschärft, dass ihr euch irgendwie zur Wehr setzen könnt. Doch in Iron Helix besteht die Gemeinheit darin, dass euch keine einzige Waffe und somit nur die Flucht zur Verfügung steht.


Furcht: Der perfekte Ort zum Davonlaufen. (*Silent Hill 3*)


Furcht: Nur die Mutigsten kommen dem Cyberdemon derart nahe ... und müssen meist mit ihrem Leben zahlen. (*Doom*)

Amnesia: The Dark Descent kopiert dieses Konzept und verfrachtet es in eine altertümliche Kulisse. Ihr erforscht ein düsteres Schloss, das von entstellten Monstern bevölkert wird, und werdet mit einem interessanten Dilemma konfrontiert: Haltet ihr euch im hellen Licht auf, dann sehen euch die garstigen Kreaturen und jagen euch. Verschanzt ihr euch hingegen in einer dunklen Ecke, dann werdet ihr „wahnsinnig" und von Visionen heimgesucht. In beiden Fällen sorgen sowohl optische als auch akustische, surreale Effekte für eine Intensivierung der Angst.

Flieht, ihr Narren!
Konami stellt mit *Silent Hill: Shattered Memories* seine eigene Serie auf den Kopf und nimmt dem Protagonisten ebenfalls jegliche Möglichkeit der körperlichen Gegenwehr. Sobald ihr hier den bizarren Kreaturen begegnet, hilft nur noch weglaufen. Panisch rennt ihr von einer Tür zur nächsten, ohne die Möglichkeit, zu stoppen. Die mangelnde Orientierung, die daraus resultiert, stellt eine ganze eigene Herausforderung dar. Und auch abgebrühte Zocker schreien wie kleine Mädchen, wenn sie die Taste zum Nach-hinten-Schauen drücken und merken, wie verdammt nahe die Viecher an ihrem Nacken kleben. Natürlich erzeugen die anderen *Silent Hill*-Titel ebenso Furcht ohne Ende. Wer das erste Mal die Sirenen vernimmt und plötzlich durch diese sonderbare Parallelwelt voller Stahl, Schmutz sowie Blut marschiert, der hat nur noch ein Ziel vor Augen: so schnell wie möglich raus hier! Und das am liebsten, bevor der hünenhafte Pyramidenkopf mit seinem fetten Schwert um die Ecke stiefelt … Die Welt von *Silent Hill* spielt mit den Ängsten des Spielers, aber nicht nur aufgrund ihrer Gefahren, sondern auch aufgrund ihrer Widerwärtigkeit. Womit wir beim nächsten Thema wären …

EKEL

„Der Junge weiß noch nicht so recht, was mit ihm geschehen ist. Im Schatten des düsteren Waldes marschiert er unentwegt nach vorne, als er auf eine monströse Spinne trifft, deren Beine lang, scharf und tödlich sind. Zudem ist das Biest flink und könnte den Jungen im Bruchteil einer Sekunde aufspießen, wenn er nicht Acht gibt. Zum Glück ist er ein cleverer Bursche, der die Spinne von einer Falle in die nächste lockt.

Am Ende liegt sie fast regungslos am Boden und streckt ihr einziges, verbleibendes Beinchen nach ihm. Der Junge könnte sie liegen lassen und einfach weitergehen. Doch wie soll er nur die unüberwindbare Grube passieren?

Der Junge sieht keinen anderen Ausweg: Er holt tief Luft, schluckt all seinen Ekel runter und reißt der Spinne ihr letztes Bein aus ihrem Körper. Völlig wehrlos wird sie von ihm in die Grube gerollt und von den todbringenden Stacheln aufgeschlitzt. Die Spinne verendet qualvoll und ist am Ende nicht mehr als eine leblose Brücke, die den Jungen einen Schritt weiter zur anderen Seite geleitet."


Ekel: Ein Albtraum für jeden Menschen mit Arachnophobie. (*Limbo*)

Diese Szene aus *Limbo* gehört zu den ekelerregendsten der Spielegeschichte. Sie wird als Scherenschnitt gezeigt, weshalb ihr die Spinne nicht im Detail, sondern nur in Form einer schwarzen Silhouette seht. Es macht das Ganze nur noch widerwärtiger, weil nun eure Vorstellungskraft anfängt zu arbeiten. Ebenfalls prägnant ist die Soundkulisse, denn bereits der akustische Effekt beim Ausreißen des Beines lässt euch zusammenzucken.

Solch eine widerliche und zugleich fantastische Szene, wie sie *Limbo* zelebriert, ist äußerst selten. Noch mehr als die Angst ist der Ekel ein unangenehmes Gefühl, das die Gefahr birgt, den Spaß am Spiel zu verlieren. Der Trick mit der Spinne jedoch funktioniert, weil er perfekt die Gratwanderung zwischen Darstellung und Suggestion schafft. Der Scherenschnitt sorgt dafür, dass ihr das Geschehen nur schemenhaft wahrnehmt. Es erzeugt zum einen genügend Atmosphäre und überträgt zum anderen die Verantwortung an den Kopf des Spielers, inwieweit er sich das Gezeigte „ausmalen" möchte.

Das PC-Adventure *Bad Mojo* ist bedeutend schonungsloser: Der Protagonist wird in eine Kakerlake verwandelt und krabbelt durch eine versiffte Bar. Zu den unappetitlichen Details gehören verklebte Essensreste und eine von Rasierklingen durchbohrte Ratte, die sich über den halben Bildschirm erstreckt. All das wird sehr realistisch dargestellt, was *Bad Mojo* anno 1996 einerseits viele Grafikpreise und andererseits spontane Abscheu seitens zart besaiteter Spieler einbrachte

Darüber hinaus ist es wirklich schwer, Beispiele für Ekel zu finden, die ein Spiel im positiven Sinne bereichern. Die genannten Titel funktionieren auch nur deshalb, weil es nicht „wir" sind, die der Situation ausgesetzt werden, sondern der Charakter, den wir steuern. Und dieser Vorteil ist für die Erörterung der folgenden Emotion von essenzieller Bedeutung.

ERWARTUNG

„Es wird niemals enden, dachte sich Chell. Sie konnte gar nicht mehr zählen, wie viele Kammern sie bereits durchquert hatte und welch abstruse Rätsel sie wohl noch lösen sollte. Es war schon lange kein ‚Test' mehr, dem sie ausgesetzt war. Das Wort ‚Kuchen' mochte sie auch nicht mehr hören. Ganz davon abgesehen nervten GlaDOS mit ihren Todesdrohungen und der kleine, größenwahnsinnige Wheatley mit seinem pausenlosen Gelaber.

Und jetzt steckte Chell zu allem Überfluss im Untergrund fest. Was sie dort erwartete? Noch mehr Aufgaben, noch mehr Puzzles, noch mehr Stress. Aber irgendwie machte all das auch Spaß. So sehr man sich wünschen würde, frei von GlaDOS, Portalen & Co. zu sein, so ließ sich eine Neugierde auf das, was noch kommen mag, nicht leugnen.

Chell erwartete einerseits ihre Freiheit, aber andererseits auch die nächste Herausforderung."


Erwartung: Keine Überraschung, sondern nur das nächste niederträchtige Rätsel. Habt ihr etwas anderes erwartet? (*Portal 2*)

Portal: In dieser Geschichte kollidieren die Gefühle der Spielfigur und des Spielers. Natürlich würde sich niemand darüber freuen, wenn er sich tatsächlich durch all diese Rätsel quälen müsste und am Ende nicht einmal den versprochenen Kuchen erhielte. Aber wir philosophieren schließlich über Emotionen, die Computerspiele in uns auslösen. Weil wir sicher vor dem Bildschirm sitzen und jederzeit zum alten Speicherstand greifen können, wenn mal etwas schiefläuft, wollen wir ent-

sprechend keinen Kindergeburtstag. Wir erwarten vielmehr knifflige Situationen und waghalsige Abenteuer.

Die Erwartung gilt als eine positive Emotion. Man erwartet freudig, was man sich wünscht. Im wahren Leben führt dies gerne zu Konfliktsituationen, weil so mancher Wunsch mit unangenehmen Konsequenzen verbunden ist. Doch Spiele können durchaus dienlich sein, eine perfide oder gar perverse Neugierde zu befriedigen. Was passiert, wenn wir mit der schönen Frau in der Bar fremdgehen, uns für die dunkle Seite der Macht entscheiden oder einfach nur den Abzug drücken? In unserer Erwartung Verrat, Leid sowie Tod ... und trotzdem tun wir es. Es ist ja nur ein Spiel.

Verlassen wir die Welt der moralisch fragwürdigen Entscheidungen und sprechen kurz über eine grundsätzlich gut gemeinte Erwartungshaltung. Ob der Veteran in *Ultima VII* auf seinen gealterten Kumpanen Iolo trifft, der Protagonist aus *Memoria* seine geliebte Nuri vom Raben zurück in eine Fee verwandeln möchte oder das Revival der *XCOM*-Serie eine fast schon vergessene Spielmechanik erweckt: Sobald eine Fortsetzung angekündigt wird, erwarten wir das Wiedersehen lieb gewonnener Freunde, Gefühle und Erfahrungen.

Daraus lässt sich schlussfolgern: Das Vertraute erzeugt andere Emotionen als das Unbekannte. Und dieses Vertrauen spielt in der Welt der Spiele ein gewichtigere Rolle, als es die meisten erahnen.

VERTRAUEN

„Die Welt war all ihrer Hoffnung beraubt. Für wen sollte es auch in dieser Apokalypse so etwas wie eine ‚Zukunft' geben? Gerade ein Kind wie Clementine wünscht sich nichts Sehnlicheres, als aus diesem Albtraum zu erwachen. Sie hat ihre Eltern seit Beginn der Katastrophe nicht mehr gesehen und den Gedanken daran aufgegeben, dass sie vielleicht doch noch leben könnten.

Aber bei all dem Schmerz, den sie verspürt, ist sie erstaunt über die anderen, mit denen sie gemeinsam um das Überleben kämpft. In der Not halten sie zusammen, weil sie ein gemeinsames Ziel haben. Ohne die Katastrophe hätte sie nie dieses Verhältnis zu Lee aufgebaut, das weit über eine Freundschaft hinausgeht. Innerhalb kürzester Zeit sind die beiden wie Vater und Tochter.

Es ist schlimm, was passiert ist, und Clementines Zukunft ist mehr als ungewiss. Aber ohne diese Ausnahmesituation hätte es zwischen ihr und Lee niemals solch eine Form des Vertrauens gegeben. Und irgendwie ist sie dafür dankbar."



Vertrauen: Eine Umarmung, die Bände spricht. (*The Walking Dead*)

Telltales *The Walking Dead* ist ein Unikat. Es nimmt die abgedroschene Zukunftsvision einer Zombie-Apokalypse und strickt daraus ein zutiefst menschliches Drama. Wir hätten allein mit den fünf bislang erschienen Episoden gut die Hälfte aller Emotionen abdecken können. Wir trauern um jeden verstorbenen Charakter, ekeln uns vor den entstellten Leichen und sind schockiert über die Machenschaften der Familie St. John, deren dunkles Geheimnis uns obendrein wütend macht.

Doch über all dem steht ein erstaunlich dichtes Konstrukt des Vertrauens. Bereits bei der ersten Begegnung zwischen Lee und Clementine verspürt ihr die instinktive Bindung der beiden. Es ist weit mehr als eine „Zweckehe", die aus der Not heraus entsteht. Die beiden haben enormes Glück, dass sie sich gefunden haben. Es ist gar für beide eine Art Rettung: Sie erhält die Chance, gegen die Zombiehorden zu überleben, und er erfährt allein dank seines Beschützerinstinktes einen heftigen Motivationsschub, weshalb er trotz der aussichtslosen Lage nicht aufgeben darf. Er muss doch für Clementine sorgen.

Ansonsten ist das Vertrauen eine abstrakte Emotion, die oft einen Spieler mit seinem Spiel verbindet. Meist ist fest vorgeschrieben, was zu tun ist – sei es Gegner abschießen, Armeen befehligen oder Rätsel lösen. Der Spieler vertraut darauf, dass wenn er sich an die Spielregeln hält, er dafür am Ende auch belohnt wird.

Interessant wird es, wenn dieses Vertrauen gebrochen wird und der Spieler zynisch betrachtet nur ein Mittel zum bösen Zweck war. Jeder, der das Ende von *Braid* kennt, weiß, was damit gemeint ist. Und dieses Kleinod führt uns zur übergreifenden Art, wie Spiele für Emotionen sorgen: durch ihre schiere Brillanz.

VOLLKOMMENHEIT

Es ist ein seltenes Gefühl, das wohl nur Menschen mit einer gewissen Leidenschaft kennen. Wenn sie etwas erleben, was gleichzeitig neu und perfekt erscheint. Wenn ein Spiel derart gut durchdacht ist, dass man sich allein schon an seiner Genialität erfreut. Wenn man in *Portal* erstmals von weit oben in das eine Portal springt und seitlich aus dem anderen fliegt. Wenn Psycho Mantis in *Metal Gear Solid* nicht weiter eure Gedanken lesen kann, weil ihr vom Gamepad zur Tastatur gewechselt habt. Wenn man in *Braid* realisiert, dass jede Welt einzigartige Regeln entwirft und jedes Rätsel eine Eigenständigkeit besitzt.

Wenn die Achtung gegenüber solch begnadeten Spiele-Designern wie Kim Swift, Hideo Kojima und Jonathan Blow steigt, weil sie Großes geleistet haben, dann ertappen wir uns gerne selbst dabei, wie wir uns spontan aus unserem Sessel erheben und anfangen zu applaudieren. Und stellen fest: Je älter man wird, desto seltener sind solche Erfahrungen – aber dafür umso intensiver. ❑



Vollkommenheit: Allein die Lösung, um das Puzzleteil am rechten Bildrand zu ergattern, gehört in ein Buch über wahrhaftige Spieldesignkunst. (*Braid*)

WOHLTÄTIGKEIT DURCH GÜNSTIGES ZOCKEN?

Humble Bundle & Co.

Von: Torsten Lukassen

Das Humble Bundle drängt mittlerweile massiv auf den Markt und lockt Spieler nicht nur mit guten Angeboten, sondern auch mit guten Taten ...

So richtig billig zocken und regelmäßig einen ganzen Arm voll Top-Spiele für einen lumpigen Dollar einsacken? Und das alles noch, ohne das Haus zu verlassen? Was ein bisschen nach dem feuchten Traum wohl eines jeden Gamers klingt, bietet darüber hinaus auch noch Hilfestellung für Menschen, die zum Beispiel an Krebs oder AIDS leiden. Aber bevor nun jemand auf die Idee kommt, in unserer Redaktion würde der Humpen kreisen, fangen wir lieber am Anfang der Geschichte an.

HANSDAMPF IN ALLEN GASSEN

Steam ist für PC-Spieler mittlerweile eine bekannte und gewohnte Plattform zum Kauf und Betrieb von Spielen. Was im Jahr 2003 als hauseigene Internet-Plattform für die Produkte des Studios Valve begann, hat sich bis dato zur größten digitalen Plattform für PC-Spiele überhaupt entwickelt. Laut eigenen Angaben verfügte Steam bereits Ende 2012 über 65 Millionen Benutzerkonten. Tendenz: steigend. Seit 2005 bietet Steam auch Spiele anderer Hersteller an: Mittlerweile beläuft sich die Anzahl der Spiele, die über Steam erworben werden können, auf knapp 9.000 Titel – eine unglaubliche Menge an digitaler Unterhaltung.

„DAS KÖNNEN WIR AUCH!“

Das dachte sich wohl auch Jeff Rosen, seines Zeichens Präsident von Wolfire Games, einem Independent-Entwickler von Computerspielen. Besonders beeindruckt war Rosen von den Steam-Sales, die ausgewählte Produkte im Rahmen von zeitlich begrenzten Sonderaktionen zu Kampfpreisen unter die Leute brachten. Und noch beeindruckender fand Rosen, wie blitzartig sich die Kunde von den Schnäppchen viral im Internet verbreitete, und über die riesige Masse an zahlenden Kunden, die Valve dadurch an sich binden konnte.

ERST MAL: INDIE

2010 tat Rosen es Steam dann gleich, wenn auch vorerst in deutlich kleinerem Maßstab. Als Indie-Entwickler mit guten Kontakten in die Szene ausgestattet, handelte er mit diversen Studios und Plattformen einen Deal aus und bot das erste „Humble Bundle“ an, wörtlich übersetzt: „Bescheidenes Bündel.“ Das alleine hätte das Humble Bundle jedoch nicht groß gemacht, ein Kniff krönte den Deal zwischen dem Kunden und der Industrie: „Pay what you want!“, frei übersetzt: Zahle, was es dir wert ist. Das Humble Bundle lässt die Kunden entscheiden, wieviel sie für die Spiele locker machen wollen. Das ist schlicht revolutionär, nicht weniger. Ein Teil der Erlöse geht an gemeinnützige Organisationen wie Human Rights Watch oder Child's Play Charity, ein weiterer Teil an den Publisher oder Entwickler der Spiele und der Rest an die Betreiber des Humble Bundles.

DU BESTIMMST ES SELBST

Das Startgebot für ein Humble Bundle liegt bei einem Dollar, zur Zeit sind dies etwas über 70 Euro-Cent. So profitieren wir Europäer vom schwachen Dollar oder vom starken Euro – ganz wie man es sehen will. Zahlbar ist die ganze Geschichte zum Beispiel via PayPal oder (den hierzulande allerdings nicht so verbreiteten) Kreditkarten. Aber auch über Amazon-Payments oder sogar durch Bitcoins können Spieler ein Bundle erwerben. Wenn der Durchschnittsbetrag dessen, was Kunden zu zahlen bereit sind, überschritten wird, bekommt der Spieler Zugriff auf eine weitere Handvoll meist hochwertiger Spiele. In der Regel liegt diese Grenze im Bereich von 4 bis 6 Dollar, also gerade mal 3 bis 4 Euro.

Durch simple Schieberegler hat der Kunde dann noch die Möglichkeit, seinen Kaufbetrag zu unterschiedlich großen Teilen den drei Nutznießern Charity, Publisher oder Humble Bundle zukommen zu lassen. In der Voreinstellung wird der Kaufbetrag zu gleichen Anteilen aufgewendet. Der Kunde kann aber auch den gesamten Betrag beispielsweise den Hilfsorganisationen zukommen lassen – es ist seine eigene Entscheidung.

WER SOLL WAS BEKOMMEN?

Natürlich ist dies aber auch eine Erwägung grundsätzlicher Natur: Einen gewissen Teil sollte der Publisher schon erhalten, denn er hat ja nicht nur eine Leistung erbracht, sondern soll ja auch seitens der Konsumenten animiert werden, solche Deals erneut auszuhandeln. Und auch das Humble Bundle darf



Steam veranstaltet schon lange und regelmäßig Sonderaktionen mit starker Rabattierung von Spielen. Dieses Beispiel hat nun in Form des Humble Bundles Schule gemacht.


Das Humble Mobile Bundle: Humble ist nicht nur für Windows-User. Auch Mac-OS und Linux werden, je nach Spiel, bedient. Dabei wird auch vor mobilen Geräten nicht haltgemacht.

Pay what you want for epic games on Origin. Support charity. 1 0 2 6 2 2 8 bundles sold!

Pay more than the average of $4.79 to unlock!

Dead Space™ | Burnout™ Paradise: The Ultimate Box | Crysis® 2 Maximum Edition | Mirror's Edge | Dead Space™ 3 | Medal of Honor™ | Battlefield 3™ | The Sims™ 3 + Starter Pack

Origin loves charity

Origin and EA are donating their share of the proceeds from this bundle to the following charities!

Human Rights Campaign | watsi | American Cancer Society | American Red Cross | San Francisco AIDS Foundation

Das Humble Origin Bundle war bis dato das Angebot mit den besten Spielen. Dementsprechend hat es sich mit über 2 Mio. Einheiten und einem Gesamtvolumen von über 10 Mio. Dollar sensationell verkauft.

ja nicht ganz leer ausgehen, denn warum sollten die sonst ihre Webseite in Zukunft weiter betreiben und solche Deals aushecken? Nicht zuletzt möchte man aber gerne auch, quasi nebenbei, etwas Gutes für die Menschheit tun – den Kaufbetrag den eigenen Wertemaßstäben nach gerecht zu verteilen artet deshalb auch schon mal in eine kleine Grübelei aus.

SCHLUSS MIT BESCHEIDEN?

Das namensgebende „bescheiden“ hat das Humble Bundle jedoch mittlerweile abgelegt, sehr zum Profit der Nutznießer des Angebots – wie wir noch sehen werden, betrifft das alle Nutznießer, und nicht etwa nur die Spieler. Denn zum Jahresanfang 2013 tat das Humble Bundle mit dem THQ Bundle einen Paukenschlag: Das Management des schwer angeschlagenen Publishers THQ nutzte das Humble Bundle, um im Zuge eines Insolvenzverfahrens dringend benötigte finanzielle Mittel zu akquirieren. Also heckte das Management einen Deal mit Humble Bundle aus und schnürte ein Paket, frei nach dem Motto: Profit ist Profit, der Rest ist egal. In diesem Paket gab es Titel aus hervorragenden Serien, darunter *Saints Row: The Third*, *Darksiders*, drei Titel der *Company of Heroes*-Serie, *Red Faction: Armageddon* und *Metro 2033* für einen fast schon bescheuert niedrigen Preis zu erwerben.

Das Dumping-Preis-Kalkül ging voll auf. Innerhalb von nur knapp 14 Tagen verkaufte sich das THQ Bundle sage und schreibe 800.000 Mal mit einem Gesamterlös von rund fünf Millionen Dollar. Natürlich ging der ganze Schotter nicht ausschließlich an die Insolvenzverwaltung von THQ, auch die wohltätigen Organisationen und das Humble Bundle selbst bekamen ein gutes Stück vom Kuchen ab.

Über die exakte Verteilung schweigen sich die Beteiligten zwar aus, aber THQ konnte buchstäblich jeden Dollar gebrauchen. Und da diese Spiele via Steam zur Verfügung gestellt wurden, fielen seitens THQ keine Kosten für Verpackung, Lagerung oder Distribution an – durch das Humble Bundle wird praktisch ohne zusätzliche Kosten eine Menge zusätzlicher Einnahmen generiert. Sämtliche Erlöse kamen also „on top“. Langfristig kann und wird das auch nicht ohne Effekt auf den Markt bleiben – aber dazu kommen wir später noch.

DAS ORIGIN BUNDLE

Erst mal nämlich folgte im August 2013 der nächste Hammer, in Form einer Kooperation zwischen dem in Spieleraugen nicht immer hervorragend beleumundeten Branchenriesen Electronic Arts und den Humble-Jungs.

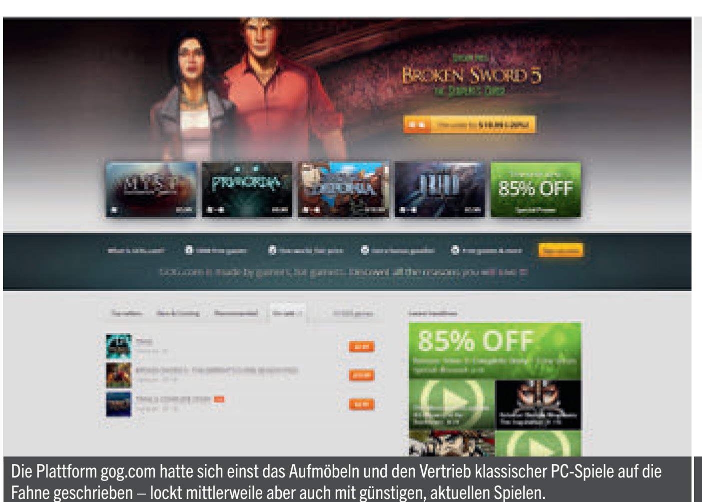
Das mittlerweile dreizehnte Bundle war trotz der Nummer 13 alles andere als vom Pech gezeichnet: Mit Titeln wie *Dead Space*, *Dead Space 3*, *Burnout Paradise: The Ultimate Box*, *Crysis 2: Maximum Edition*, *Medal of Honor*, *Battlefield 3*, *Die Sims 3*, *Populous und Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 – Uprising* sorgte das Origin Bundle reihenweise für offene Münder. EA konnte zusätzliche Pluspunkte sammeln, indem das Unternehmen auf eine Beteiligung am Erlös vollständig verzichtete.

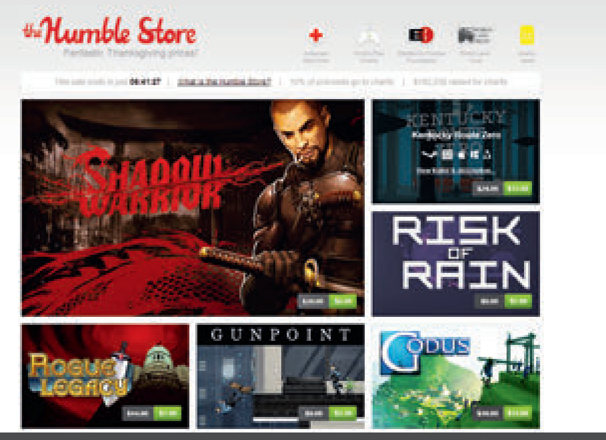
Abgesehen von dem gelungenen PR-Coup hatte das natürlich auch noch andere Vorteile für EA: *Battlefield 3* spitzte viele der Spieler auf *Battlefield 4* an, und einige der Titel setzten exklusiv die hauseigene Distributionsplattform Origin voraus – womit natürlich auch Kunden gewonnen und gebunden wurden. Aber es sei Electronic Arts gegönnt, denn insgesamt wurden über 2,1 Millionen (!) Bundles mit einem Gesamtvolumen von mehr als 10,5 Millionen Dollar veräußert. Und wie bereits erwähnt, floss alles



Marc: „Im Humble Bundle schlummert so manche Videospielperle!“

Wird ein neues Humble Bundle angekündigt, flitze ich jedes Mal wie wild auf die offizielle Website. Zwar kommt es gelegentlich vor, dass sich der eine oder andere Titel bereits in meiner Steam-Bibliothek befindet, für einen schmalen Taler lohnt es sich aber meistens trotzdem. Bislang habe ich kaum ein Humble Bundle verpasst und meine Library quillt schon fast über – perfekt für die kalten Winterabende! Mit dem Humble Store kann ich dagegen kaum etwas anfangen. Die Spiele sind – ähnlich wie auf Valves Plattform – im regulären Verkauf einfach zu teuer. Es lohnt sich also, die Sales regelmäßig im Auge zu behalten und dann gegebenenfalls zuzuschlagen. Oft entdecke ich auch Titel, über die ich noch nie etwas gehört habe, und finde auf diese Weise richtige Videospielperlen, wie beispielsweise *Prison Architect* oder *Dungeon Land*, in die ich bereits unzählige Spielstunden versenkt habe.
Der günstige Preis und die kombinierte Charity-Aktion machen die Humble Bundles für mich zu Investitionen, die ich noch nie bereut habe – ganz im Gegensatz zu manchem Vollpreis-Titel. Wer also noch Futter für die kalten Winterabende benötigt und ganz automatisch noch etwas Gutes tun will, kommt am Humble Bundle kaum vorbei!


Die Plattform gog.com hatte sich einst das Aufmöbeln und den Vertrieb klassischer PC-Spiele auf die Fahne geschrieben – lockt mittlerweile aber auch mit günstigen, aktuellen Spielen.


Neben Humble Bundle und Humble Weekly Sale gesellt sich nun noch der Humble Store. Dieser funktioniert jedoch abweichend mit (jedoch teils deutlich rabattierten) Festpreisen.

in die Taschen von Humble Bundle und wohltätigen Organisationen. Kudos, EA, zu einem gelungenen PR-Schachzug!

BESCHEIDENE DREIFALTIGKEIT

Mittlerweile ist das Humble Bundle groß genug geworden, um auch in anderen Teichen zu fischen. Zum Humble Bundle gesellte sich mittlerweile noch der Humble Weekly Sale, der im wöchentlichen Rhythmus Bundles nach dem gewohnten Schema unters Volk bringt. Dabei handelt es sich in der Regel um ältere Titel oder Indie-Spiele, oft auch in Kombination. Und als täte das noch nicht reichen, kommt nun auch noch der sogenannte Humble Store ins Spiel: Dort werden ausgewählte, einzelne Spiele teils zu Jubelpreisen verhökert, 10 Prozent der Erlöse gehen dabei direkt an wohltätige Organisationen.
Ein Beispiel: Anfang Dezember gab es das erst Ende September veröffentlichte *Shadow Warrior* für knapp 10 Dollar, anstelle der regulär fälligen 40 Dollar; das ist ein echter Preisknüller. Und damit sind wir auch schon beim nächsten Punkt, denn Valve schaut dem Treiben natürlich nicht tatenlos zu ...

STEAM SCHLÄFT NICHT

Just im selben Zeitraum nämlich, in welchem der Humble Store *Shadow Warrior* anbot, wurde auch bei Steam der Preis für das Spiel gesenkt. Ein Zufall? Nie im Leben! Denn der Erfolg des Humble Bundles wird von der Konkurrenz genau beobachtet, so viel ist mal sicher. Wir werden noch sehen, ob Steam die Sales weiter ausbaut und wie dicht sie der Konkurrenz auf den Fersen bleiben.

GOG.COM

Vermutlich im Zuge dessen hat sich auch gog.com, ehemals Good Old Games, zur Änderung seines Konzepts entschlossen. Ursprünglich wurde diese Plattform gegründet, um alte Klassiker der Computerspielgeschichte anzubieten, die in einer modernen Rechner-Umgebung – sprich: unter aktuellen Betriebssystemen und mit aktueller Hardware-Konfiguration – funktionieren. Dies wird entweder über Modifikation des Quelltextes der Programme realisiert oder, wo es zu aufwendig wäre, über Emulation per DOSBox oder Virtualisation per ScummVM mehr oder weniger elegant umschifft. Ein (englischsprachiger) Support hilft bei verbleibenden Kompatibilitätsproblemen. Die angebotenen Spiele sind zudem, wenn überhaupt, nur noch sehr selten im Handel zu erwerben gewesen, allenfalls auf den bekannten Auktionsplattformen. Im Gegensatz zu anderen Distributoren setzt gog.com nicht auf DRM, sondern hat es zur Firmenphilosophie erhoben, dem Kunden völlige Freiheit bei der Verwendung der Spiele zu lassen.

NUN AUCH AKTUELLES

Angesichts der Retrowelle ging das Konzept in gewissem Rahmen durchaus auf, niedrige Preise und legendäre Spiele lockten Zocker erfolgreich auf die Plattform, das Angebot hat die 500-Titel-Marke bereits geknackt.

Die Beschränkung auf Retrotitel verwehrte gog.com bislang jedoch einen durchschlagenden Erfolg wie Steam oder neuerdings auch dem Humble Bundle. Dies scheint man dort mittlerweile allerdings begriffen zu haben, und so setzt gog.com zunehmend auch auf jüngere Titel – mit *Trine*, *The Whipered World* und *Legend of Grimrock* sind die ersten Schritte in diese Richtung bereits getan worden. Und wie Steam es erfolgreich vorgemacht hat, sind nun auch bei gog.com laufend frische Angebote zu finden: beispielsweise der Origin Sale im Oktober, der mit radikal reduzierten Preisen für einige der besten klassischen PC-Spiele lockte. Der Origin Sale ist jedoch nicht mit dem Origin Bundle zu verwechseln: Origin Systems war Ende der 80er bis in den 90er hinein ein höchst erfolgreicher Entwickler und Publisher, der für Top-Titel und -Serien wie *Ultima* und *Wing Commander* verantwortlich zeichnete.

BUNDLE STARS

Auch die Webseite www.bundlestars.com ist auf den Zug von Gaming für Wohltätigkeit aufgesprungen. Dort ist jede Woche ein neues Steam-Bundle erhältlich, ein Teil der Erlöse geht an www.specialeffect.org.uk, ein Projekt zur Unterstützung körperlich und geistig behinderter Menschen. Noch sind die Spiele zwar nicht so hochwertig wie die des Humble Bundles, aber auch dieses fing ja nun zunächst bescheiden an. Bundle Stars ruft Indie-Entwickler direkt auf, an ihrem Projekt teilzunehmen.

Aber auch hier muss man bemängeln, dass die Verteilung der Mittel nicht offengelegt wird, was für kritische Käufer einen schalen Nachgeschmack zur Folge hat.

ALLEINSTELLUNGSMERKMAL

Trotz der am Horizont dräuenden Konkurrenz hat das Humble Bundle aber derzeit noch die Nase vorn. Wenngleich billige Bundles Schule gemacht haben, so bleiben Humble Bundle dennoch Alleinstellungsmerkmale: Das Pay-what-you-want-Prinzip bleibt bislang ausschließlich den Humble-Jungs



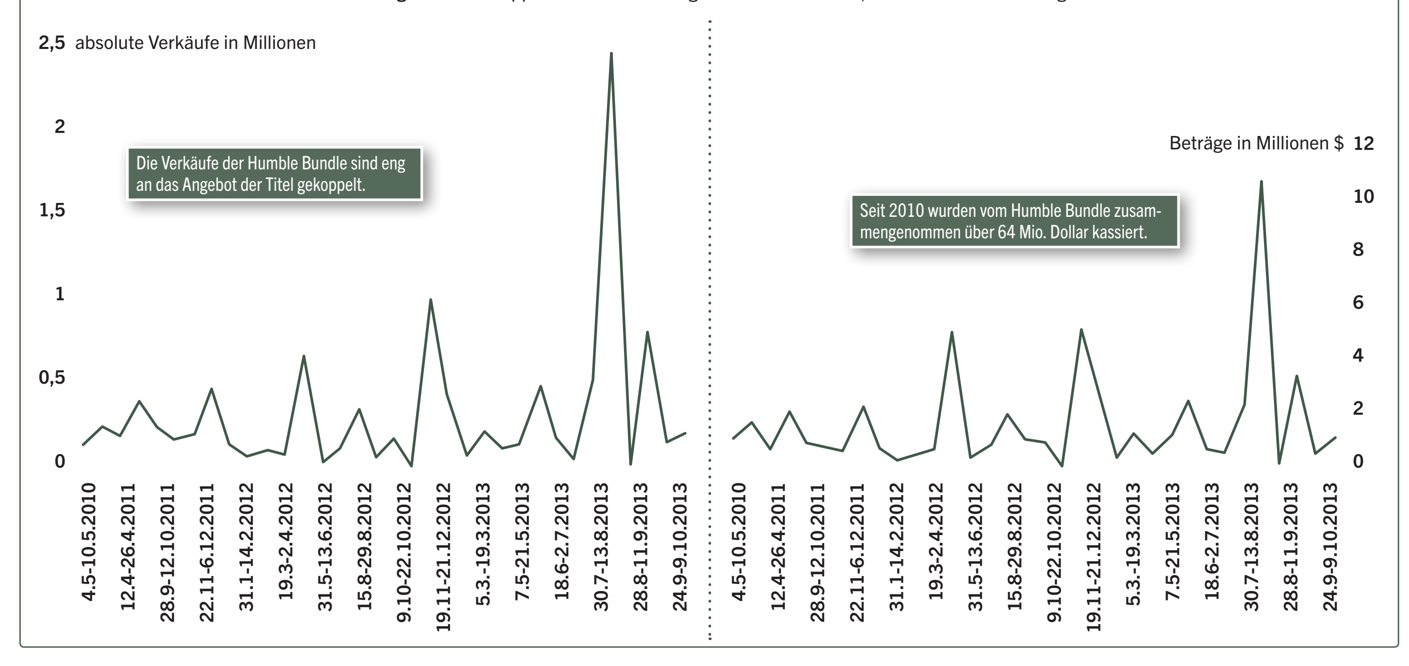
Sascha: „Humble Bundle? Find ich gut!“

Ich mag das Humble Bundle. Und das liegt gar nicht mal daran, dass es eine Alternative zu Steam Sales ist. Nein, damit würde man der Grundidee hinter den Humble Bundles Unrecht tun. Viel mehr sehe ich es als eine bequeme, schicke und vor allem für Zocker präsente Möglichkeit, hin und wieder ein bisschen Kleingeld an wohltätige Einrichtungen zu spenden. Klar, es gibt – geht man mal von den Kommentaren bei Facebook und Co. aus, wenn ein Bundle nicht mit Referenz-Spielen daherkommt – jede Menge Spieler da draußen, die den Sinn der Humble-Bundle-Aktion verkennen und einfach billig an Spiele kommen wollen. Aber ich persönlich und auch viele Personen in meinem Bekanntenkreis sehen die Spiele-Codes eher als Dreingabe, als schicke Verbindung einer wohltätigen Aktion mit ihrem Hobby. Und das hat es bisher in dieser Form eben im Bereich der Videospiele nicht gegeben, weswegen ich diese Entwicklung nur begrüßen kann. Mittlerweile kaufe ich eigentlich jedes Bundle blind für 5–10 Euro. Das tut mir am Ende des Monats nicht weh, doppelte Keys werden halt verschenkt und man hat auch noch etwas Gutes getan. Natürlich wäre ein bisschen mehr Transparenz wünschenswert, wie viel Geld nun genau welche Organisation erhält. Am guten Grundgedanken ändert das aber mal genau gar nichts.

ZAHLEN & FAKTEN

Humble Bundle hat kürzlich Zahlen veröffentlicht, die den Weg der Firma bis zum Oktober 2013 nachzeichnen. So können wir den großen Erfolg der Aktion endlich auch einmal in Zahlen nachvollziehen. Andere Bundles bleiben uns diese Infos leider schuldig.

Wie man deutlich sehen kann, zackt die Kurve stark: Es gibt beim Humble Bundle kaum eine generelle Tendenz zu beobachten, die Verkaufszahlen und der Umsatz sind offensichtlich eng an das Spiele-Angebot gekoppelt – befinden sich gute Namen darunter, kommt es auch zu ungewöhnlich hohen Verkäufen. Diese Tatsache wird jedoch nicht nur uns aufgefallen sein, auch dem Humble Bundle blieb dies nicht verborgen. Kann man daraus schließen, dass in Zukunft mehr Deals à la THQ und Origin zu erwarten sind?



vorbehalten. Mal sehen, wie lange noch, und ob Steam nachzieht.

WAS WIRD SICH VERÄNDERN?

Das Aufkommen und das rasante Wachstum der verschiedenen Bundles wird, wie bereits angesprochen, Einfluss auf den Markt für Computerspiele nehmen.

Schon jetzt zeichnet sich ab, dass parallel zu dieser Entwicklung der Datenträger als Mittel zur Distribution immer mehr an Bedeutung verliert. Die Bundles leisten dieser Entwicklung schon heute Vorschub. Herstellung, Verpackung, Lagerung und Transport von Medien kosten vergleichsweise viel Geld und erfordern eine aufwendige Infrastruktur für Hersteller, Zwischen- und Einzelhändler. Und nicht zuletzt muss sich auch der Konsument auf die Socken machen, um im Laden ein Spiel zu kaufen – oder der Einzelhändler übernimmt diesen Part durch Logistikunternehmen. Aber wer genau sich nun auf die Socken macht, ist dabei relativ egal, denn die Kosten trägt in jedem Falle der Konsument. In Downloadform ist die Distribution deutlich billiger, und das können die Unternehmen an den Kunden weitergeben. Zwar ist auch hier Infrastruktur wichtig, letztlich geht es um nicht viel mehr als Server-Kapazitäten und die Kapazität des heimischen Internetzugangs. Und auch hier stehen die Zeichen in Richtung Zukunft, denn hohe Durchgangsraten sind auch im Privatbereich bereits heute schon häufig Standard. All diese Variablen bedingen sich gegenseitig in einem recht komplizierten Geflecht, doch die Richtung ist klar: Spiele werden in Zukunft billiger und die klassische Distribution via Datenträger wird weiterhin an Bedeutung verlieren.

KRITIK AM HUMBLE BUNDLE

Es gibt jedoch auch Kritik an den Bundles. Erste Stimmen werden laut, welche die fehlende Transparenz im Konzept des Humble Bundles bemängeln. Denn viele Kunden (auch in Übersee) wünschen sich schlicht mehr Klarheit: Wer profitiert nun exakt anteilig? Denn wenn auch das Humble Bundle großmundig damit wirbt, dass der Käufer bestimmt, wer Mittel erhält – so beschränkt sich diese Aussage nur darauf, wie Mittel zwischen Charity, Publisher und Humble Bundle verteilt werden. Und das wirft viele Fragen auf: Bekommen alle auf der Webseite des Humble Bundle gelisteten Organisationen gleiche Anteile? Und wenn nicht, wer entscheidet, wer wie viel bekommt? Läuft die Verteilung sauber ab? Warum wird, um ein konkretes Beispiel zu nennen, die San Francisco AIDS Foundation unterstützt, die nicht weltweit aktiv, sondern eine lokale Einrichtung ist? Auf ihrer Webseite verkündet die Foundation, sie bekämpfe „die AIDS-Epidemie in San Francisco seit 1982". Gibt die SFAF denn zum Beispiel auch Geldmittel an die AIDS-Forschung weiter, sodass alle Menschen davon profitieren können? Zumindest bis dato werden nur amerikanische Organisationen unterstützt, wenngleich einige von diesen auch global operieren, wie beispielsweise Human Rights Watch. Das ist aber angesichts der Globalisierung kein besonders zukunftsorientiertes Konzept und gehört an dieser Stelle deutlich nachgebessert – was natürlich auch für die anderen Anbieter gleichermaßen gilt.

Eine weitere Frage müssen wir uns jedoch selber stellen: Wie wichtig ist uns die Gemeinnützigkeit des Humble Bundles überhaupt? Momentan bleibt unsere Wohltätigkeit nämlich eine reichlich diffuse Sache, und zwar in mehrfacher Hinsicht. Nicht nur, dass wir letztlich nicht umfassend darüber aufgeklärt werden, wohin unsere Mittel fließen. Wir haben auch keine Möglichkeit, bestimmte Organisationen gezielt zu unterstützen. Das ist der eigentliche Aufhänger für Kritik an den Bundles, neben der Tatsache, dass wir nur punktuell über die Verwendung der Mittel Aufschluss erhalten. Wohin genau sind die unglaublichen 64 Millionen Dollar, die seit dem ersten Humble Bundle eingenommen wurden, geflossen? Die Antwort bleibt man uns bislang jedoch schuldig.

HUMBLE MUMBLE

Immerhin klärt der offizielle Blog des Humble Bundle (www.blog.humblebundle.com) gelegentlich über die Verwendung der Gelder auf. So wurde bekannt gegeben, dass die Erlöse aus dem Humble Bundle Mojam direkt in ein Projekt zur Versorgung von afrikanischen Dörfern mit sauberem Wasser gestiftet wurden. Das besagte Projekt bzw. die Organisation dahinter trägt den Namen „charity: water" und hat schon für Tausende Menschen in Äthiopien und Ruanda dauerhaft sauberes und sicheres Wasser zur Verfügung gestellt, und dies mit Fotos von den entsprechenden Dörfern auch belegt: Dort tummeln sich lachende Menschen vor brandneuen Wasserpumpen. Das ist großartig und sorgt auch beim Betrachter für ein gutes Gefühl – es wurde also etwas bewirkt. Durchs Zocken! ❑

Info: www.humblebundle.com

Das Gaming-Windows?

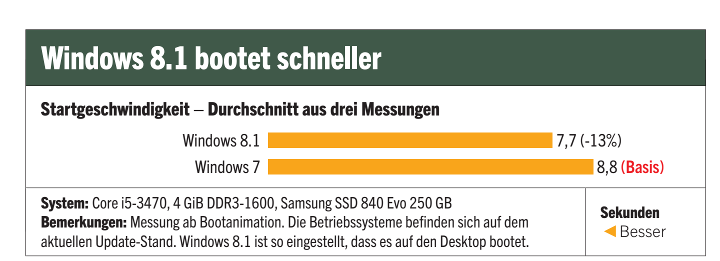
Von: Reinhard Staudacher/Marco Albert/Dominik Neugebauer

Ein Jahr nach dem Start von Windows 8 liefert Microsoft mit Windows 8.1 den verbesserten Nachfolger aus. PC Games macht den Leistungscheck und hilft beim Umstieg.

Mit Windows 8.1 bringt Microsoft einige Neuerungen, die den etwas kantigen Vorgänger deutlich abrunden. Die meisten Änderungen betreffen nämlich die Bedienung. Dabei ist Windows 8.1 keine Revolution, sondern bringt viele kleine Verbesserungen mit. So findet der von vielen vermisste Startknopf seinen Weg zurück in das Betriebssystem, wenn auch in einer anderen Form als von vielen wohl gewünscht: Anstatt eines klassischen Startmenüs öffnet sich bei seiner Betätigung die bekannte Modern-UI-Startseite von Windows. Auch wenn viele mit dem Startknopf ursprünglich etwas anderes erwartet haben, erleichtert die neue Schaltfläche dem Mausnutzer die Bedienung enorm. Der Rechner lässt sich nun auch ohne ellenlange Mauswege herunterfahren: Ein Rechtsklick auf den Startbutton öffnet ein Menü, von wo aus ihr die entsprechende Option sowie einige Verknüpfungen zu wichtigen Systemsteuerungselementen auswählt. In den Eigenschaften der Taskleiste verbirgt sich die Option, die den Rechner direkt auf den Desktop booten lässt.

Aber auch für die Fans der neuen Oberfläche gibt es einige Verbesserungen. Windows 8 bietet nun zwei weitere Kachelgrößen. Des Weiteren lassen sich Webseiten direkt an die Startseite anheften: Wenn diese die Live-Tile-Funktion unterstützen, nutzt Windows die Kachelfläche nun zur Anzeige von RSS-Feeds. Das Personalisierungsmenü hält in den Einstellungen zum Startscreen eine stark erweiterte Muster- und Farbauswahl bereit. Auf Wunsch kann auch der Desktop-Hintergrund für den Startbildschirm übernommen werden.

Der Splitscreen für Metro-Apps ist ab einer gewissen Mindestbreite frei einstellbar. Zusammen mit der Desktop-Ansicht lassen sich so insgesamt bis zu drei, bei höheren Auflösungen sogar vier Programme nebeneinander anzeigen. Microsoft hat zudem die Modern-UI-Variante



der Systemsteuerung umorganisiert und stark erweitert, sodass nicht mehr wie bisher ständig deren alter Vorläufer unter der Desktop-Ansicht aufgerufen werden muss.

MEHR PERFORMANCE DURCH DIRECT X 11.1 UND 11.2

Gemessen an älteren Direct-X-Versionen waren die meisten Änderungen von Direct X 11 und 11.1 aus Spielersicht relativ langweilig. Erst mit Direct X 11.2, das mit Windows 8.1 Einzug hält, gibt es wieder einige spannende Updates. Die beiden letzten API-Aktualisierungen sind vor allem auf Effizienz getrimmt. Die wichtigste Neuerung des letzten Updates ist das in einen Standard gefasste Megatexturing, das erstmals mit der *Doom 3*-Engine und *Enemy Territory: Quake Wars* zum Einsatz kam. Als Direct-X-Implementierung trägt die Funktion den Namen „Tiled Resources“ und ermöglicht es, große Texturen nur so weit im Speicher vorzuhalten, wie sie für den aktuellen Bildausschnitt notwendig sind.

Des Weiteren versucht Microsoft, den Inputlag, also die Verzögerung zwischen Eingabe und der Bilddarstellung, zu reduzieren. Heutzutage sind 40 ms üblich, durch die neue Grafikschnittstelle sollen Werte von etwa 16 ms möglich sein. Das wird vor allem mit HMDs („Head Mounted Display“) wie Oculus Rift wichtig werden. Aber auch Touch-Geräte profitieren davon. Hardware-Overlays unterstützen die getrennte Berechnung von zwei Szenen – auch in verschiedenen Auflösungen, die anschließend miteinander verrechnet werden können. Mit Direct X 11.1 wurde der Overhead deutlich reduziert, der beim Laden von Shaderkonstanten in den Speicher entstehen. Insgesamt böte das Update-Duo aus Direct X 11.1 und 11.2 also ein großes Potenzial für mehr Fps.

ZAGHAFTE FORTSCHRITTE

Bisher leiden die Zwischenversionen von Direct X 11 darunter, dass sie nur von AMD vollständig unterstützt werden. Nvidia dagegen hat nur einen Teil des Featuresets integriert. Das sorgt aufseiten der Spieleentwickler dafür, dass diese die neue API-Version nur sehr verhalten unterstützen. DICE greift in *Battlefield 4* deshalb voraus und fragt nicht das gesamtes Featureset einer Grafikkarte ab, sondern überprüft, welche der einzelnen Direct-X-11.1- und -11.2-Neuerungen die Geforce-Grafikkarte beherrscht. Die Frostbite-3-Engine nutzt diese Funktionen dann zur Berechnung des Spielgeschehens.

In Windows 8.1 sorgt das für einen erheblichen Geschwindigkeitsbonus von mitunter 30 Prozent und mehr. Vor allem schwächere Prozessoren profitieren von dieser Multicore-Optimierung.

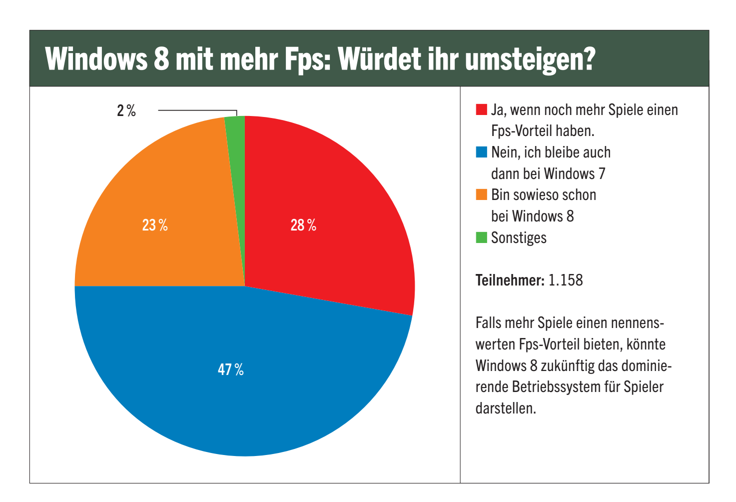
Johan Anderson bestätigte zu den von Frostbite 3 zur Geschwindigkeitssteigerung genutzten Features, dass es sich dabei um reine Softwarefunktionen handelt. Das ist in zweierlei Weise bitter: Zum einen zeigt das, dass Geforce-Grafikkarten wichtige Direct-X-Features bereits beherrschen und dass Nvidia die Durchsetzung der an sich sinnvollen API-Updates mit seiner nur partiellen Unterstützung von Direct X 11.1 verzögert. Zum anderen wären diese Funktionen in ihrer Art als Software-Features auch ohne Weiteres für Windows 7 möglich.

Hierbei hat sich Microsoft aber schon festgelegt: Während Windows 7 Direct X 11.1 in abgespeckter Form noch als Plattform-Update erhielt, wird Direct X 11.2 aller Voraussicht nach Windows-8.1-exklusiv bleiben. Auch Windows 8 bleibt von dem Update ausgeschlossen. Da aber kaum ein Windows-8-User auf Windows 8.1 verzichten wird, fällt dieser Fakt hier nicht so stark ins Gewicht.

NOCH MEHR VERSTECKTES DIRECT X?

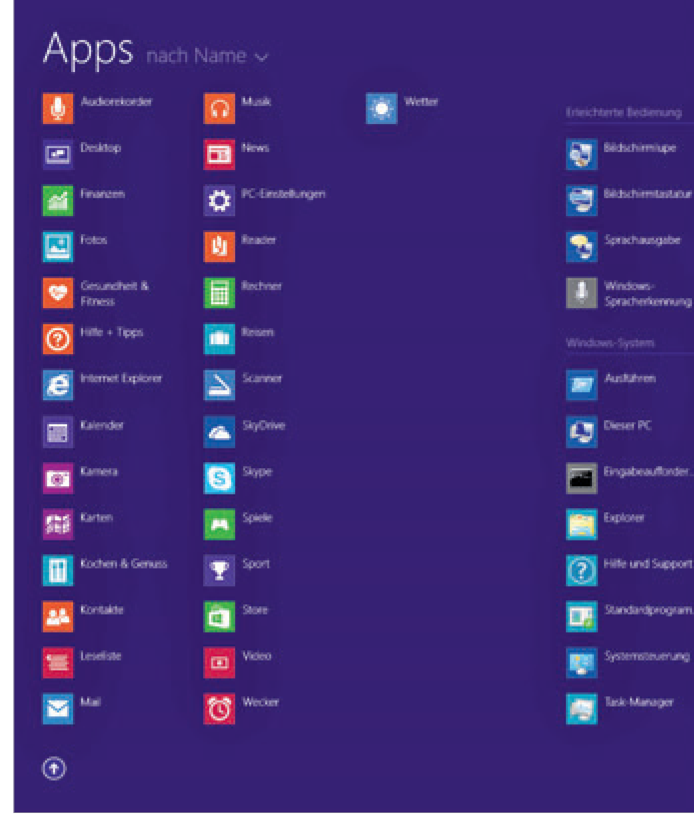
Die Performance-Sprünge von *Battlefield 4* sind Grund genug für uns, auch weitere Spiele auf verstecktes Performance-Potenzial unter Windows 8.1 zu überprüfen. Schließlich können solche Fps-Steigerungen den Unterschied zwischen kaum und gut spielbar bedeuten.

Deshalb haben wir uns 15 Spiele und je eine Grafikkarte von Nvidia und AMD ausgesucht und testen, ob diese unter Windows 8.1 schneller als unter Windows 7 laufen. In einer Online-Umfrage haben nämlich rund 28 Prozent aller Teilnehmer angegeben, dass sie auf Windows 8.1 umsteigen würden, wenn das Betriebssystem in weiteren Spielen diesen Vorteil bietet. Die Gruppe stellt zusammen mit denen, die bereits auf Windows 8 umgestiegen sind, mehr als die absolute Mehrheit dar, sodass in diesem Falle die Dominanz von





Der Startbutton ist zurück, macht aber nicht das, was viele sich gewünscht haben: Ein Startmenü gibt es auch mit Windows 8.1 nicht.



Neu installierte Programme und Apps landen mit Windows 8.1 erst einmal in der Alle-Apps-Ansicht. Von dort aus könnt ihr sie am Startbildschirm anpinnen.

Windows 7 ernsthaft gefährdet sein könnte. Was wir bei den Messungen festgestellt haben, lest ihr auf den folgenden beiden Seiten.

TATSÄCHLICHE SPIELE-PERFORMANCE

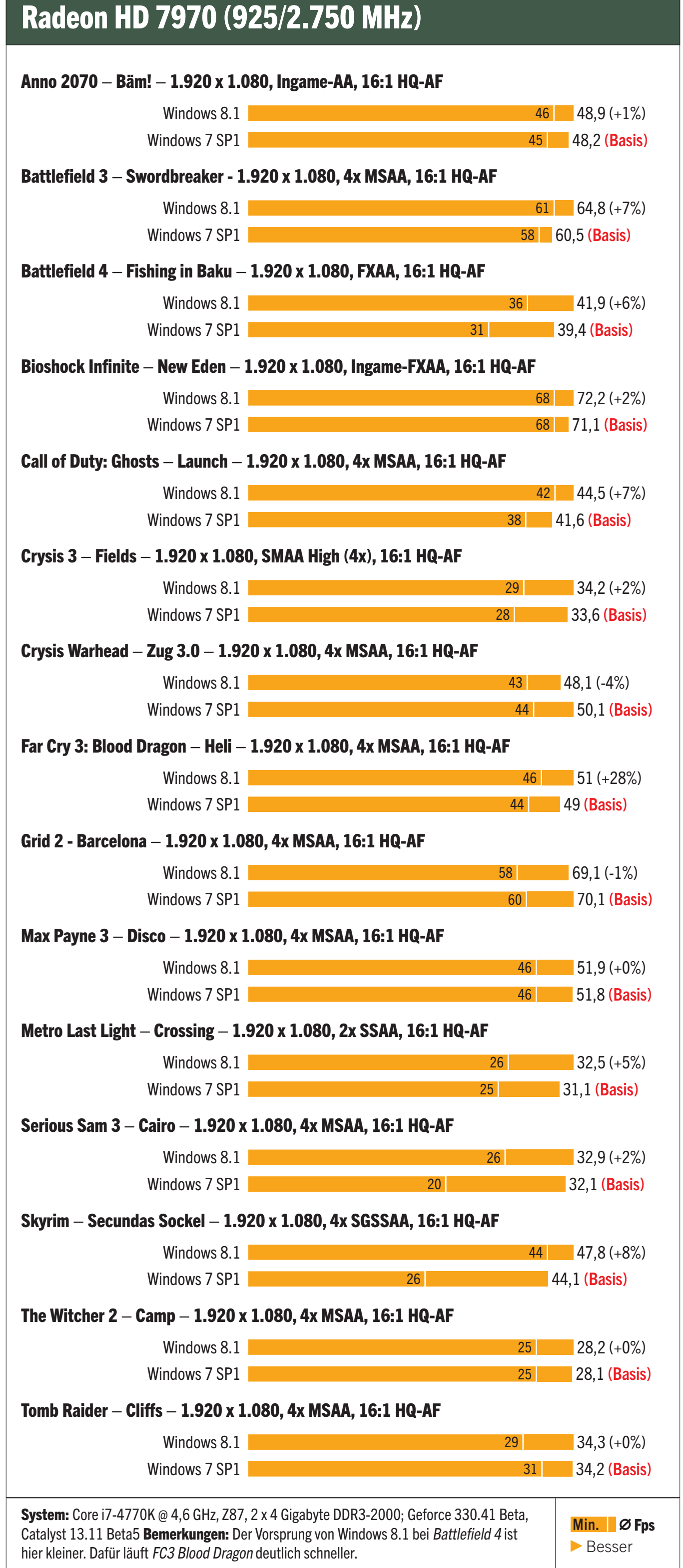
PC Games hat sich 15 populäre Spiele vorgenommen und diese auf Windows 7 Service Pack 1 x64 sowie Windows 8.1 x64 getestet. Dabei kommen die Benchmark-Methoden der Kollegen von der PC Games Hardware zum Einsatz, die ihr unter www.pcgh.de/benchmarks nachlesen könnt. Zwei Grafikkarten wurden für diesen Vergleich herangezogen, die laut einer Umfrage die meisten spielenden Nutzer in ihren Rechenknecht eingebaut haben: Die Geforce GTX 670 und die Radeon HD 7970. Beide Grafikkartenmodelle stammen dabei aus der letzten Generation der entsprechenden Entwickler, haben aber noch genügend Leistung für jetzige und kommende PC-Spiele. Eines kann man aber definitiv schon vorab sagen: Mit Windows 8.1 erhaltet ihr bei Computerspielen nicht immer spürbar größere Framezahlen als mit Windows 7 – im Gegenteil. Oftmals sinken sogar die angezeigten Bilder pro Sekunde im Mittel. Deshalb empfiehlt es sich, in unserem Benchmark auf jene Titel zu achten, die ihr zukünftig oder gerade daddelt, um für euch das bestmögliche Erlebnis zu erhalten.

Geforce GTX 670 (980/3.004 MHz)

Spiel / System	Min.	Ø Fps
Anno 2070 – Bäm! – 1.920 x 1.080, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	35	38,2 (+3%)
Windows 7 SP1	34	37,2 (Basis)
Battlefield 3 – Swordbreaker – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	52	57,8 (+0%)
Windows 7 SP1	52	57,7 (Basis)
Battlefield 4 – Fishing in Baku – 1.920 x 1.080, FXAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	35	42,1 (+14%)
Windows 7 SP1	29	36,8 (Basis)
Bioshock Infinite – New Eden – 1.920 x 1.080, Ingame-FXAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	62	66,2 (-1%)
Windows 7 SP1	64	66,7 (Basis)
Call of Duty: Ghosts – Launch – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	44	46,4 (+1%)
Windows 7 SP1	42	45,9 (Basis)
Crysis 3 – Fields – 1.920 x 1.080, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	32	34,9 (+4%)
Windows 7 SP1	29	33,6 (Basis)
Crysis Warhead – Zug 3.0 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	39	42,4 (-4%)
Windows 7 SP1	40	44,1 (Basis)
Far Cry 3: Blood Dragon – Heli – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	39	43,5 (+2%)
Windows 7 SP1	39	42,5 (Basis)
Grid 2 – Barcelona – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	54	64,4 (+5%)
Windows 7 SP1	52	61,5 (Basis)
Max Payne 3 – Disco – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	37	43,3 (+1%)
Windows 7 SP1	37	42,7 (Basis)
Metro Last Light – Crossing – 1.920 x 1.080, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	22	30,8 (+3%)
Windows 7 SP1	22	29,9 (Basis)
Serious Sam 3 – Cairo – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	21	32,2 (+0%)
Windows 7 SP1	20	32,1 (Basis)
Skyrim – Secundas Sockel – 1.920 x 1.080, 4x SGSSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	42	49,5 (-1%)
Windows 7 SP1	42	49,8 (Basis)
The Witcher 2 – Camp – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	25	26,7 (+3%)
Windows 7 SP1	24	25,9 (Basis)
Tomb Raider – Cliffs – 1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF		
Windows 8.1	24	27,5 (-3%)
Windows 7 SP1	24	28,4 (Basis)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 4 Gigabyte DDR3-2000; Geforce 330.41 Beta, Catalyst 13.11 Beta5 **Bemerkungen:** Zwischen beiden Betriebssystemen gibt es nur kleine Unterschiede. Einzig bei *Battlefield 4* gibt es große Vorteile.

Min. | Ø Fps ▶ Besser



System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 4 Gigabyte DDR3-2000; Geforce 330.41 Beta, Catalyst 13.11 Beta5 **Bemerkungen:** Der Vorsprung von Windows 8.1 bei *Battlefield 4* ist hier kleiner. Dafür läuft *FC3 Blood Dragon* deutlich schneller.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

Bei den getesteten Spielen hat uns der Benchmark von *Battlefield 4* besonders überrascht. Wie ihr sicherlich wisst, konnten wir in der Beta-Version des Multiplayermodus von *Battlefield 4* bei beiden Pixelschubsern höhere Werte erreichen als im Einzelspielermodus (vgl. PC Games 11/13, S. 108 ff.). Ebenfalls zeigt sich, dass Windows 8.1 nicht immer so viel aus *Battlefield 4* herausholt, als nach den ersten Tests von uns gedacht. Bei der Geforce GTX 670 messen wir ein Plus von rund 14 Prozent und bei der Radeon HD 7970 etwa sechs Prozent mehr Fps. Es gab in unserem Test aber auch Spiele, die durch Windows 8.1 weniger Bilder pro Sekunde auf unserem Bildschirm darstellten. Einer dieser Kandidaten war *Crysis Warhead*. Nachdem die Speicherpunkt-Szene an uns vorüberzog und wir die jeweils drei Ergebnisse einer Grafikkarte mittelten, verzeichneten wir bei beiden Pixelbeschleunigern ein Minus von rund vier Prozent. Im Klartext heißt das für die Radeon HD 7970 von zwei und für die Geforce GTX 670 1,7 Bilder pro Sekunde weniger. Größere Leistungsunterschiede zwischen Windows 8.1 und Windows 7, die wir bei *Far Cry 3: Blood Dragon* noch mit einer älteren Catalyst-Version ausmachten, bestätigen sich nicht. Die aktuelle Catalyst-Version lässt Windows 7 wieder aufschließen: Auch im neuen First-Person-Shooter *Call of Duty: Ghosts* gibt es kleine Leistungssprünge. Benutzer der Radeon können sich auf 2,9 Bilder pro Sekunde im Mittel mehr freuen. Anwender, die eine Nvidia Geforce 670 GTX in ihrem Computer eingebaut haben, können lediglich mit einem halben Bild pro Sekunde im Durchschnitt mehr rechnen. Die Radeon kann sich somit in unserem Vergleich um sechs Prozentpunkte absetzen.

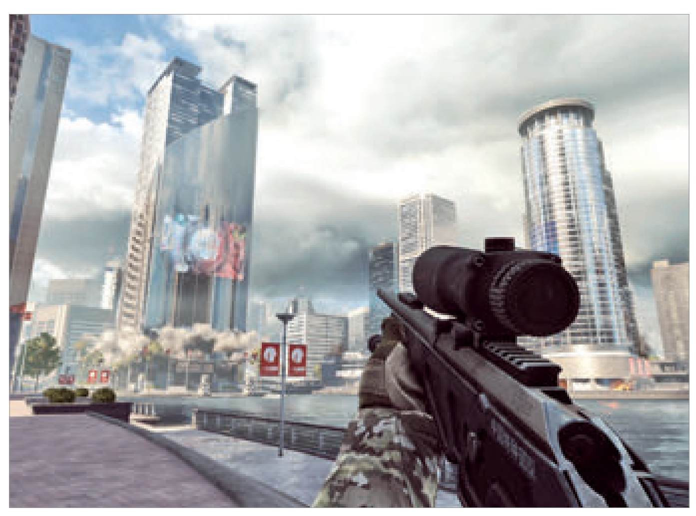
Weiterhin könnte für euch interessant sein, welche Computerspiele mithilfe eines Upgrades auf Windows 8.1 die 30er-Marke an Bildern pro Sekunde überschreiten konnten respektive es nicht schafften. Diese Grenze ist bei den meisten Benutzern immer noch jener Wert, der als flüssig empfunden wird. Natürlich ist das von Nutzer zu Nutzer unterschiedlich. Manche PC-Spiele wie beispielsweise *Counter-Strike 1.6* sind für Gamer erst mit 60 Fps oder mehr interessant. Dennoch legen wir die Grenze bei 30 Fps fest. Bei der Geforce GTX 670 überschritt lediglich *Metro Last Light* die Spielbarkeitsgrenze und bringt mit dem Umstieg von Windows 7 auf Windows 8.1 30,8 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm. Unspielbar hingegen bleibt weiterhin *The Witcher 2*. Auch *Tomb Raider* bleibt unter unserer gesetzten Marke und verschlechtert sich sogar um rund drei Prozent im Mittel. Hier könnte eine geringere anisotrope Filterung bereits erste Wirkung zeigen, um die 30-Fps-Marke zu knacken. Aufseiten der Radeon HD 7970 sieht es allerdings auch nicht viel besser aus. Auch hier bleibt wie bei der Geforce-Grafikkarte *The Witcher 2* mit durchschnittlich 28,2 Bildern pro Sekunde nur bedingt spielbar. Im Vergleich zu Windows 7 sind die Framezahlen mit Windows 8.1 lediglich um 0,1 Fps gestiegen. Diese kleine Steigerung lässt sich allerdings vernachlässigen und ergibt sich aufgrund von Messtoleranzen.

Vergleicht man nun weitere Benchmark-Ergebnisse von Windows 7 mit denen von Windows 8.1, wird deutlich, dass man sich prozentual meist im einstelligen Bereich wiederfindet – aber mit einer Neigung zum positiven Bereich. Bei der Geforce GTX 670 bemerkten wir bei 9 von 15 getesteten Computerspielen einen Leistungsschub, während dies bei der Radeon HD 7970 sogar bei 10 von 15 Titel der Fall war. Leistungssteigerungen sind also vorhanden, wenn auch deutlich kleiner als bei *Battlefield 4*. Letzteres profitiert vor allem im Mehrspielermodus von der Mehrkernoptimierung. Vollständig von Windows 7 absetzen wird Windows 8.1 sich aber erst dann, wenn noch mehr Spieleentwickler hingegen den Trick von DICE übernehmen oder die Anzahl von Direct-X-11.1- und Direct-X-11.2-Spielen deutlich zunimmt. ❑

FAZIT

Was leistet Windows 8.1?

In unseren Messungen stellen wir fest, dass sich Windows 8.1 und sein Ahne bei der Gesamtleistung in Spielen wenig unterscheiden. Im Schnitt über 15 Spiele sind es ca. 4 Prozent Plus bei der Radeon HD 7970 und 2 Prozent bei der Geforce GTX 670. Beim Wechsel auf Windows 8.1 sind nicht die Spieleleistung, sondern die Features der ausschlaggebende Punkt.



Bisher profitiert nur *Battlefield 4* von Windows 8 und läuft auf einigen PC-Systemen etwas flüssiger, wie auch unsere Benchmarks untermauern.

Microsoft hat nachgelegt

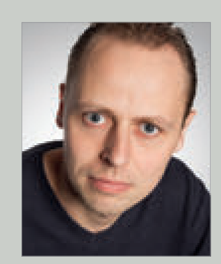


Rund ein Jahr nach der Vorstellung hat Microsoft Nachsicht und bringt den Startknopf, den angeblich niemand benutzen würde, wieder zurück. Beim Startmenü gucken jedoch immer noch viele Nutzer in die Röhre. Aber egal ob mit oder ohne Startmenü: Unter dem Gesichtspunkt der Bedienung macht Microsoft mit Windows 8.1 einen großen Schritt nach vorne. Auch die Performanceverbesserungen in einigen Spielen sind ein Punkt pro Windows 8(.1). Hier muss man aber so ehrlich sein und den Verdienst nicht Windows, sondern Direct X anrechnen, das Microsoft mit genug Willen auch für den Vorgänger hätte umsetzen könnte. Handlungsbedarf besteht aus meiner Sicht immer noch bei Modern UI und der Benutzerführung insgesamt. Microsoft sollte davon abrücken, Nutzer zu ihrem Glück zwingen zu wollen, und spätestens mit Windows 9 wieder eine klassische Umgebung parallel zu Modern UI anbieten. Letzteres trifft nämlich bei Weitem nicht den Geschmack aller Anwender. Auch meinen nicht, daran ändern auch einige Fps nichts.

»Besser. Aber es geht noch besser.«

Reinhard Staudacher, Fachbereich Betriebssysteme

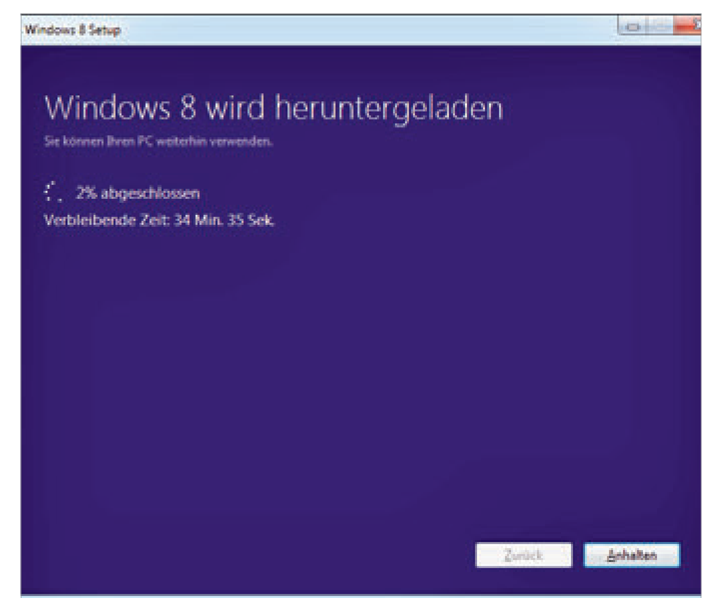
Windows 8.1 wird erst durch den Performance-Vorteil interessant



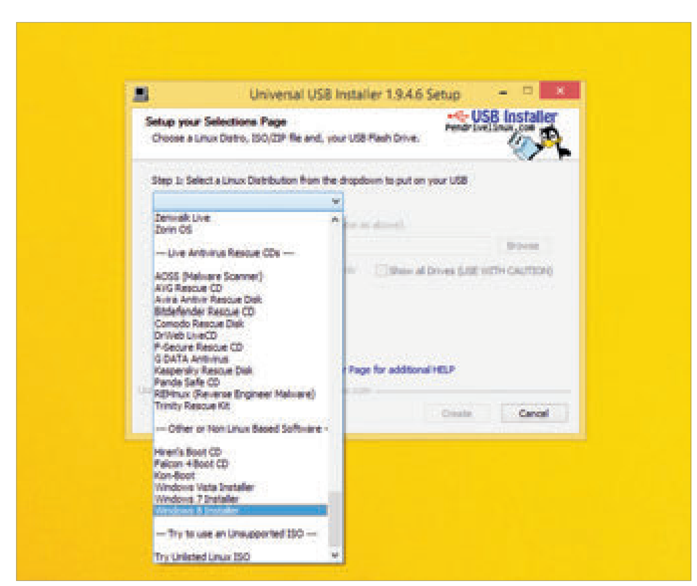
Windows 8 wurde vom Großteil der Spieler nahezu komplett abgelehnt. Es war fast schon ketzerisch, wenn ich ein paar positive Worte zu Windows 8 schrieb. Nun bringt Microsoft das Update 8.1 heraus und verbessert ein paar Kleinigkeiten. Doch der eigentliche Grund für die plötzliche Zustimmung zu Windows 8.(1) sind nicht die Verbesserungen, sondern dass *Battlefield 4* mit Microsofts aktuellem Betriebssystem eine paar Fps mehr ausspuckt. Das lässt viele Spieler natürlich aufhorchen, hat aber wirklich überhaupt nichts mit 8.1 zu tun, denn die „Direct X 11.1"-Funktionen, die DICE angeblich nutzt, werden auch von Windows 8 – also dem alten „bösen" Windows 8 – unterstützt. Da das Update aber kostenlos ist, spricht nichts dagegen, auf Windows 8.1 umzusteigen. Mein Windows 7 wird allerdings mittelfristig durch 8.1 ersetzt.

»Mein Windows 7 wird in naher Zukunft durch Windows 8.1 ersetzt«

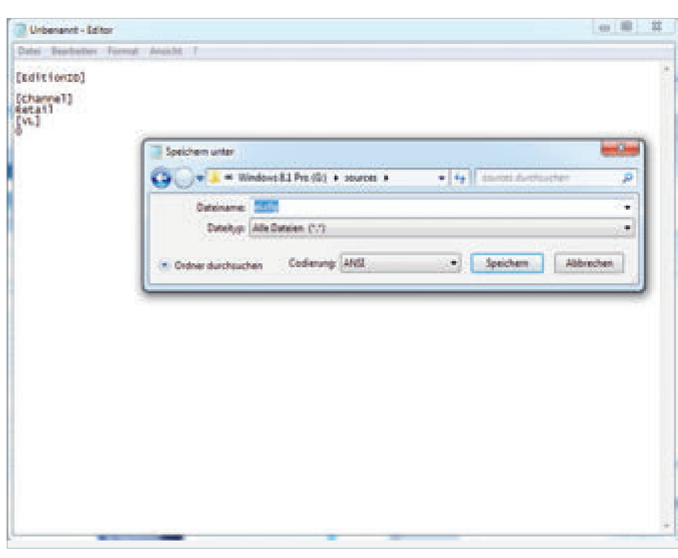
Marco Albert, Fachbereich Infrastruktur



Sobald ihr diesen Bildschirm seht, könnt ihr den Assistenten beenden und stattdessen den für Windows 8.1 aufrufen. Die Key-Abfrage wird so umgangen.



Universal USB Installer ist ein praktisches Hilfsprogramm zum Erstellen bootfähiger USB-Sticks. Das Werkzeug unterstützt eine Vielzahl an Betriebssystemen.



Eine Datei namens „ei.cfg" mit diesem Inhalt ermöglicht es euch, die Windows-Installation erst nach der Installation zu aktivieren.

TIPPS FÜR UMSTEIGER

Damit euer Umstieg von Windows 7 auf Windows 8.1 möglichst reibungslos abläuft, haben wir hier einige Tipps für euch gesammelt.

DIE WIN-8.1-INSTALLATION INSTALLATION MEISTERN

Die Installation kann auf mehrere Arten erfolgen. Am einfachsten ist es für euch, wenn ihr Windows 8 schon nutzt. Für das Upgrade ist nur die Installation des Updates KB2871389 notwendig, anschließend findet ihr Windows 8.1 zum Download im Microsoft Store (www.microsoftstore.com).

Der zweite Weg ist die Direktinstallation mithilfe einer Windows-8.1-ISO. Leider bietet Microsoft keine ISO-Datei zum direkten Download an, weshalb wir uns eines kleinen Tricks bedienen, um das DVD-Abbild herunterzuladen. Zuerst laden wir den Windows-8-Installationsassistenten herunter (pcgh.de/w8setuptool). Anschließend starten wir diesen, geben bei Nachfrage den Windows-8-Key ein und fahren im Assistenten fort. Nachdem der Download beginnt, beenden wir das Herunterladen mit einem Klick auf „x".

Nun laden wir den Windows-8.1-Installationsassistenten herunter (pcgh.de/w81setuptool) und starten auch dieses Tool. Das Hilfprogramm beginnt sofort nach dem Start mit dem Download des Windows-8.1-ISO. Die komplizierte Herangehensweise ist notwendig, da der Assistent nur Windows-8.1- und keine Windows-8-Keys akzeptiert. Das Anwenden der Tools in der beschriebenen Reihenfoge umgeht die Abfrage des Produktschlüssels. Wählt nach dem Herunterladen „Installationsmedium erstellen" und anschließend „ISO-Datei" aus. Zwar könnt ihr sofort einen USB-Stick anlegen, verliert so aber das Backup, das ihr durch das ISO habt. Dieses brennt ihr nun auf eine DVD oder erstellt daraus einen bootfähigen USB-Stick.

DEN USB-STICK ERSTELLEN

Mit dem Tool „Universal USB Installer" verwandelt ihr euren USB-Stick schnell in ein Installationsmedium. Für das Windows-Setup benötigt ihr allerdings bereits einen Key. Ein späteres Aktivieren wie noch unter Windows 7 ist leider nicht mehr möglich. Falls ihr aber Windows 8.1 ohne einen Schlüssel installieren möchtet, um beispielsweise das Betriebssystem erst einmal eine Weile auszuprobieren, müsst ihr auf dem USB-Stick im Ordner „Sources" nur eine neue Textdatei mit dem Namen „ei.cfg" erstellen. Achtet dabei auf die Dateiendung. In die Datei speichert ihr dann folgenden Text:

```
[EditionID]

[Channel]
Retail
[VL]
0
```

Damit erlaubt auch Windows 8.1 die Key-Eingabe und Aktivierung nach erfolgter Installation. Falls ihr Windows 8.1 zusammen mit Windows 7 auf einem Rechner verwendet, kann es zusätzlich sinnvoll sein, das Bootmenü anzupassen: In der Standardeinstellung bootet Windows 8.1 nämlich fast vollständig. Erst danach erscheint ein Menü, wo ihr das gewünschte Betriebssystem auswählen könnt. Falls das Windows 7 ist, muss der Rechner komplett neu starten, was den Bootvorgang extrem in die Länge zieht. Ihr treibt Windows 8 dieses Verhalten aus, indem ihr in eine Konsole mit Adminrechten folgenden Befehl eingebt (einzeilig ohne Trennzeichen):

```
bcdedit /set {default} bootmenu-policy standard
```

So startet Windows 8 über das normale, schwarz-weiße Bootmenü und auch Windows 7 kann ohne Umwege gebootet werden.

ERSTE SCHRITTE MIT WINDOWS 8(.1)

Nach dem Abschluss der Installation führt euch ein Assistent durch die wichtigsten Einstellungen. Hier erweckt Windows 8.1 zeitweise den Eindruck, dass es zwingend einen Microsoft-Account voraussetzt. Das umgeht ihr, indem ihr auf dem Anmeldebildschirm für das Microsoft-Konto darunter auf „Neues Konto erstellen" und anschließend ganz unten auf „Ohne Microsoft-Konto anmelden" klickt. Auf dem folgenden Bildschirm legt

ihr ein normales Offline-Konto an, wie es auch bisher unter Windows üblich war. Ohne ein Microsoft-Konto bleibt euch der Zugang zu einigen Funktionen des Betriebssystems verwehrt. So lassen sich beispielsweise sämtliche Apps im Windows-8-Store – auch die kostenlosen – nur mit einem Microsoft-Konto herunterladen. Nach einem Neustart ist das System eingerichtet und bootet auf den Startbildschirm.

Falls ihr noch nie mit Windows 8 gearbeitet habt, erklären wir hier noch kurz die Bedienung des OS: Das neue zentrale Element des Betriebssystems ist der Startbildschirm, auf dem sich Verknüpfungen in Form von Kacheln befinden. Über ein Menü, welches ihr per Rechtsklick auf die Kacheln erreicht, lässt sich deren Größe anpassen, per Drag & Drop lassen sich die Kacheln verschieben. Indem ihr eine Kachel jenseits des erscheinenden hellen Balkens zieht, erstellt ihr eine neue Kachelgruppe. Die Gruppen benennt ihr, indem ihr nach einem Rechtsklick an eine freie Stelle des Startbildschirms den Punkt „Anpassen" wählt und in den angedeuteten Textboxen einen Namen eintippt.

Die beiden Bildschirmecken auf der rechten Seite öffnen die Charms-Leiste, über die ihr wichtige Menüs wie die Metro-Systemsteuerung und andere kontextabhängige Punkte findet. Unter Modern UI wird der PC auch über dieses Menü heruntergefahren. Ein Klick in die Ecke rechts oben schaltet die zuletzt genutzten Apps durch, die Ecke rechts unten bringt euch aus einer App zum Startbildschirm beziehungsweise vom Startbildschirm zur zuletzt verwendeten App. Wenn ihr von einer dieser beiden Ecken die Maus in Richtung Mitte der Bildschirmseite bewegt, erscheint eine Liste mit den zuletzt genutzten Apps. Wenn ihr eine geöffnete App am oberen Bildschirmrand greift und nach rechts oder links zieht, bietet Windows 8 euch den Splitscreen-Modus an. Normalerweise lassen sich damit zwei Apps nebeneinander anzeigen. Ab einer Auflösung von 1.920 x 1.200 Pixeln sind auch bis zu drei Apps möglich. Die Trennbalken lassen sich dabei frei verschieben.

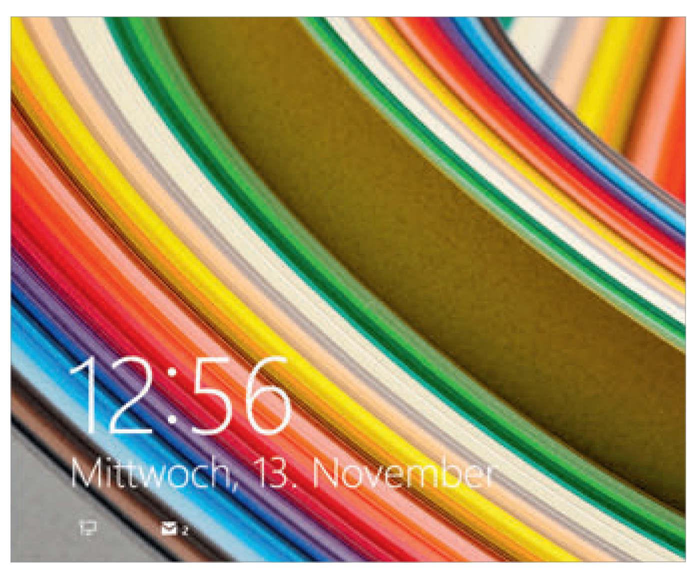
Auf dem Startbildschirm lassen sich Webseiten als kachelförmige Live-Tiles anheften. In dieser Ansicht zeigt ihr Informationen wie beispielsweise RSS-Feeds an. Ihr findet die Funktion zum Anpinnen von Webseiten im Modern-UI-Internet-Explorer, wenn ihr in der Adressleiste auf das Schraubenschlüssel-Symbol klickt. Ein Klick auf die Nadel pinnt die Website auf dem Startbildschirm an.

Den klassischen Desktop erreicht ihr über die entsprechend benannte Kachel. Dort findet ihr auch den Startbutton, der mit Windows 8.1 sein Comeback feiert. Hier dient er aber nur noch als schnell erreichbare Verknüpfung zum Startbildschirm. Mit einem Rechtsklick auf den Startbutton erreicht ihr schnell viele wichtige Systemeinstellungen sowie ein Menü zum Herunterfahren und Neustarten des Rechners. Das Menü lässt sich mit dem Win-X-Menu-Editor (benannt nach dem Tastaturkürzel des Menüs, Download: pcgh.de/winx) nach eigenen Vorstellungen anpassen. In den Eigenschaften der Taskleiste gibt es ein neues Register mit dem Namen „Navigation": Hier lässt sich einstellen, dass Windows sofort auf den Desktop bootet.

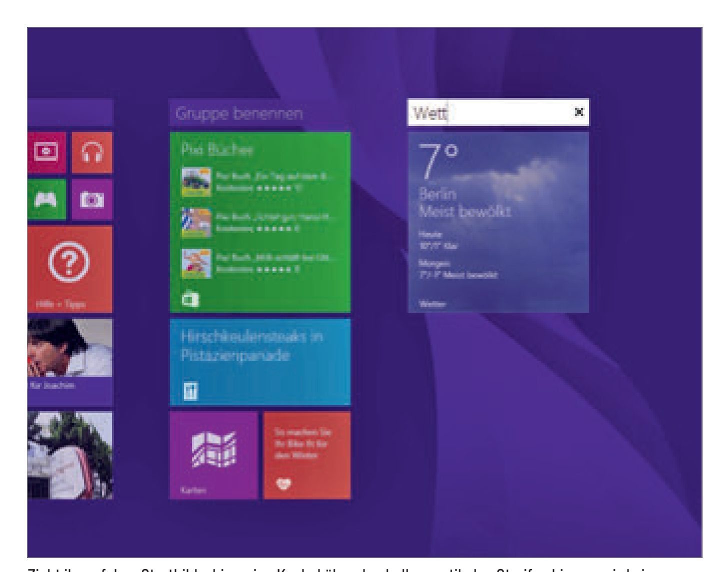
NÜTZLICHE EINSTELLUNGEN FÜR WINDOWS 8.1

Nachdem ihr Windows 8.1 installiert und die wichtigsten Bedienungsmöglichkeiten kennengelernt habt, geben wir euch noch einige Tipps zur Konfiguration. Mit Windows 8 hat Microsoft einen neuen Sperrbildschirm eingeführt. Auf dem Tablet lässt sich dieser schnell wegwischen, auf dem PC entfernt ihn ein Druck auf die Leertaste. Aber ausgerechnet für mausverwöhnte Nutzer ist es sehr umständlich, ihn wegzuschieben. Falls ihr den Sperrbildschirm komplett loswerden möchtet, lässt er sich in den Gruppenrichtlinien ausschalten: Tippt dazu auf dem Startbildschirm „gpedit.msc" ein und bestätigt mit Enter. Navigiert im folgenden Fenster zu „Computerkonfiguration/Administrative Vorlagen/Systemsteuerung/Anpassung" und aktiviert dort den Punkt „Sperrbildschirm nicht anzeigen". Von nun an taucht der Sperrbildschirm nicht mehr auf.

Mit Windows 8.1 hat Microsoft angekündigt, bei der Verwendung der Windows-Suche Werbung einzublenden. Der Vollausbau



Der auf Desktop-Systemen relativ unnütze Lockscreen lässt sich über die Gruppenrichtlinien wieder ausschalten.



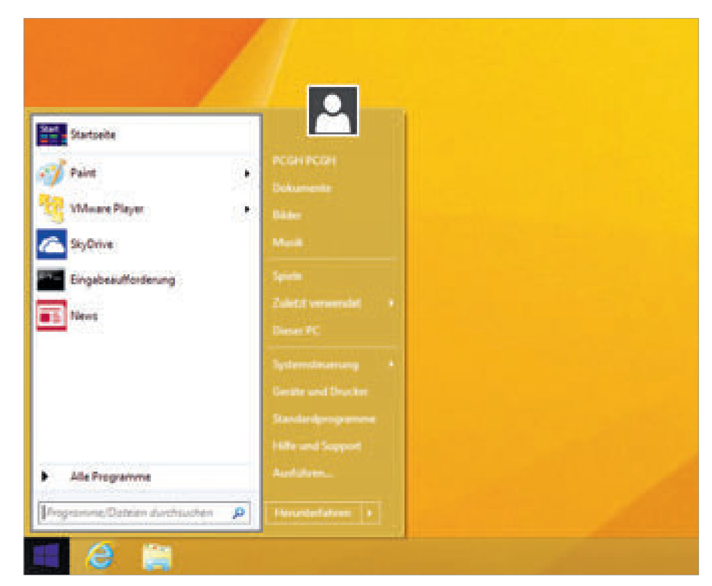
Zieht ihr auf dem Startbildschirm eine Kachel über den hellen vertikalen Streifen hinaus, wird eine neue Gruppe erstellt. Dieser könnt ihr auch einen Namen geben.



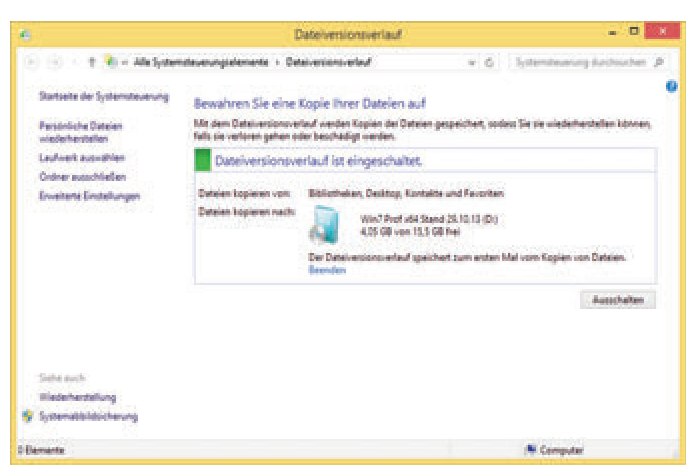
Der grafische Bootmanager von Windows 8 bietet viele Annehmlichkeiten wie Mausunterstützung. Jedoch dauert mit ihm das Booten von Windows 7 sehr lange.



Die Skydrive-Cloud lässt sich in den Explorer einbinden. Die dazugehörige Metro-App dient außerdem als rudimentärer Dateiexplorer unter Modern UI.



Die meisten Startmenüs von Drittherstellern sind inzwischen in der Lage, mit dem Windows-8.1-Startknopf umzugehen.



Mit dem Dateiversionsverlauf erhält Windows erstmals eine mächtige, dateibasierte Backupfunktion. Diese ist von den Sicherungspunkten unabhängig.

mit bildschirmfüllenden Anzeigen wird zunächst zwar nur in den Vereinigten Staaten genutzt, dennoch könnt ihr die „Funktion" bereits jetzt ausschalten. Öffnet dazu die Metro-Systemsteuerung und wählt den Punkt „Suche und Apps". Wenn ihr auf dieser Seite die Option „Keine persönlich angepassten Ergebnisse von Bing empfangen" auswählt, seid ihr fortan vor Werbung über die Suche sicher.

Eine der großen Neuerungen unter Windows 7 waren die Bibliotheken, in denen der Inhalt voneinander unabhängiger Ordner an einem gemeinsamen Ort angezeigt werden konnte. Die Bibliotheken sind standardmäßig immer noch vorhanden, allerdings versteckt. Ein Klick im Kontextmenü des Explorer-Navigationsbereiches macht sie jedoch wieder sichtbar.

STARTMENÜ NACHRÜSTEN

Falls ihr euch nicht vom klassischen Startmenü losreißen könnt, empfehlen wir die Verwendung eines der zahlreichen Tools, die das Menü nachrüsten. Start8 von Stardock (pcgh.de/start8) ist eine sehr gute kommerzielle Software, Classic Shell (pcgh.de/cshell) ist eines der beliebtesten kostenlosen Programme für diesen Zweck. Beide Hilfsprogramme ersetzen den Startbutton von Windows 8.1 mit einer eigenen Schaltfläche. Falls ihr einen anderen Startmenü-Ersatz verwenden möchtet, kann es vorkommen, dass dieser den Startbutton von Windows 8.1 noch nicht kennt und ihr so plötzlich zwei Startknöpfe vorfindet. In diesem Fall hilft das Tool Startisgone weiter, das den Windows-8.1-Startknopf entfernt. Das Werkzeug ist auch dann nützlich, wenn ihr Windows 8 ohne Startknopf besser gefunden habt. Für ein verbessertes Windows-7-Feeling hilft es zudem, den Bildbetrachter in den Standardprogrammen zu ändern. Das von Windows 7 genutzte Programm ist nämlich auch noch in Windows 8.1 vorhanden.

Mit Windows 8 führte Microsoft die mächtige Backup-Funktion mit „Dateiversionsverlauf" ein. Diese legt in regelmäßigen Abständen Kopien geänderter Dateien an. Im Gegensatz zu Windows 7, das die früheren Versionen der Dateien aus den Wiederherstellungspunkten bezieht, sichert das System die Dateien bei Änderungen so wesentlich häufiger. Für die Verwendung des Dateiversionsverlaufs benötigt ihr zwingend ein separates Laufwerk. Eine zweite Partition auf dem gleichen Laufwerk reicht aus Sicherheitsgründen nicht aus.

SPEICHERJONGLEUR

Windows 8.1 erleichtert auch den Umgang mit Datenträgern. Falls ihr beispielsweise eine Sicherungspartition anlegen möchtet, von der ihr wisst, dass diese über kurz oder lang die Kapazität des Laufwerks sprengen wird, sind Speicherplätze die Lösung für euch: Diese ermöglichen es, großzügig bemessene Partitionen sofort anzulegen, auch wenn die Kapazität bei Weitem noch nicht vollständig vorhanden ist. So könnt ihr euch beispielsweise einen Speicherplatz mit einer Kapazität von 10 TByte bereits mit einer 1-TByte-Festplatte anlegen. Sobald der Speicherplatz knapp wird, informiert euch Windows: Ihr rüstet dann einfach weitere Platten nach. Da Speicherplätze die Integration sämtlicher Speichergattungen (auch USB-Sticks wären möglich) und ihren Betrieb als RAID 0, 1 oder einer Kombination der beiden ermöglichen, sind sie sehr vielseitig und unkompliziert.

Das gilt auch für den hauseigenen Cloud-Speicher: Ein Skydrive-Account lässt sich spielend einfach in den Explorer einbinden, indem ihr euch in der Skydrive-App mit eurem Microsoft-Konto anmeldet. Anschließend taucht der Netzspeicher im Navigationsbereich des Explorers auf und lässt sich wie ein lokales Verzeichnis verwenden. Unter Modern UI hat die Skydrive-App außerdem versteckte Qualitäten als einfacher Dateibrowser.

Einige Nutzer von Windows 8.1 sind von einem Maus-Fehler betroffen, der vor allem bei Nagern auftreten soll, deren Laser mit einer sehr hohen Dpi-Rate abtastet (aktuell bis 8.200 Dpi). Das Problem kann bei Spielen auftreten, welche nicht direkt die Rohdaten des Zeigegerätes verarbeiten. Uns gelang es auch auf diversen Maschinen nicht, das Problem nachzustellen. Falls ihr aber zu den Betroffenen gehört, stellt Microsoft mit KB2908279 einen Patch bereit, der die Ursachen der Probleme behebt. ❑

EINSTEIGER- UND PROFI-TIPPS

Patrizier 4

Von: Viktor Eippert/Marc Brehme

Mit unseren ausführlichen Tipps zum Handelssystem steht eurem Reichtum nichts mehr im Wege.

DAS HANDELSIMPERIUM AUFBAUEN

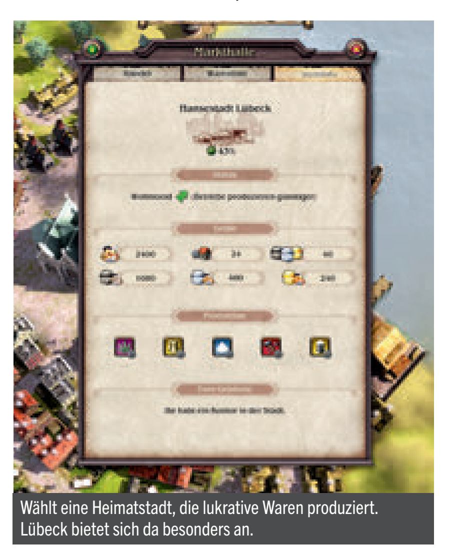
Der Kernaspekt von *Patrizier 4* ist der Handel im Hanseraum. Mit unseren Tipps zu Handelsrouten, Waren, Schiffen und Preisen werdet ihr schon bald nicht mehr wissen, wohin mit all dem Geld...

HEIMATSTADT WÄHLEN

Der Erfolg in der Hanse beginnt bereits bei der Wahl des Start-Ortes, denn nicht jede Stadt ist gleich gut geeignet. Spielt ihr unter historischen Bedingungen, eignen sich besonders die deutschen Städte Lübeck, Rostock, Hamburg, Bremen oder Köln als Heimatstadt. Hier werden entweder Bier und Metallwaren produziert oder in Köln der seltene Wein. Diese Waren sind sehr gut für erste Geschäfte, da sie hohe Gewinne abwerfen. Zudem lassen sich die Güter etwas später leicht selbst herstellen. Wer etwas mutiger ist, kann auch in Reval beginnen. Die dort vorhandenen Felle werden von der gesamten Hanse enorm begehrt und mit Holz und Rohmetallen verfügt ihr über alle Voraussetzungen für eine zukünftige Metallwarenproduktion in einer zweiten Stadt. Doch Vorsicht: Spielt ihr nicht auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, müsst ihr damit rechnen, dass der Hafen Revals im Winter aufgrund von Packeis zeitweise nicht anzufahren ist.

DAS HANDELSSYSTEM

Nach der Wahl der Heimatstadt kann der Handel sofort beginnen. Doch was kaufen? Wo und wie viel davon? Und was gibt es bei der Preisentwicklung zu beachten? Kauft die Waren dort, wo sie hergestellt werden und verkauft sie danach in Nachbarstädten, die danach lechzen. Grundsätzlich lohnt sich der Handel mit jeder Ware, doch folgende Güter sind besonders ertragreich: Metallwaren, Met, Tuch, Bier, Stockfisch, Kleidung, Käse, Felle, Fleisch, Wein und Gewürze. Diese Waren sind entweder aufwendig herzustellen, sehr beliebt oder sehr selten. Jede Stadt produziert jeweils vier oder fünf Waren. Eine Besonderheit stellen dabei die regionalen Waren dar. Die Spielkarte ist in acht verschiedene Regionen unterteilt; die Städte jedes Bereiches stellen jeweils die dazu gehörende regionale Ware her. Was in welchem Landesabschnitt zu finden ist, seht ihr auf unseren Übersichtskarten auf der nächsten Doppelseite. Da Betriebe natürlich Rohstoffe benötigen, Baumaterial für den Bau neuer Gebäude und Schiffe her muss und auch die Bürger gewisse Bedürfnisse haben, müssen die Hansestädte die restlichen Waren einkaufen. Und hier kommt ihr als Händler ins Spiel.



Wählt eine Heimatstadt, die lukrative Waren produziert. Lübeck bietet sich da besonders an.

Warenpreisliste

Ware	Fixer Ankaufspreis	Kipppreis	Max. Verkaufspreis
Holz	39	59	66
Ziegel	39	59	66
Getreide	39	59	66
Hanf	39	59	66
Wolle	60	90	100
Rohmetalle	60	90	100
Honig	60	90	100
Salz	69	105	116
Metallwaren	200	300	334
Met	180	270	300

Ware	Fixer Ankaufspreis	Kipppreis	Max. Verkaufspreis
Tuch	180	270	300
Bier	90	135	150
Stockfisch	154	230	258
Kleidung	420	630	700
Käse	120	180	200
Pech	140	210	234
Felle	360	540	600
Fleisch	345	500	576
Wein	480	720	800
Gewürze	450	900	1000


Das Spiel erlaubt das Definieren von automatischen Handelrouten. Nachdem ihr eine solche Route erstellt habt, könnt ihr euch dann anderen Aufgaben widmen, da der Warenhandel teilweise automatisiert abläuft. Im linken Fenster wählt ihr die anzulaufenden Städte aus. Danach stellt ihr die gewünschten Warenmenge und Preise im rechts abgebildeten Optionspunkt der Handelsroute ein.

DER PREIS IST HEISS

Zu wissen, wo ihr die Waren kauft und wieder verkauft, reicht jedoch nicht. Auch die Preise wollen beachtet werden. Es ist natürlich möglich, eine Schiffsladung Bier in der erstbesten Stadt komplett zu verkaufen, sofern der durchschnittliche Verkaufspreis nicht den durchschnittlichen Einkaufspreis übersteigt und ihr somit Gewinn erzielt. Doch es ist wesentlich lukrativer, nur bis zu einem bestimmten Preis zu verkaufen und den Rest zum nächsten Hafen zu fahren. Dadurch erhöht sich euer Gewinn und ihr sammelt Ansehen in mehreren Städten. Die Preise jeder Ware berechnen sich zwar dynamisch aus Angebot und Nachfrage, doch gibt es dabei auch drei feste Größen, zwischen denen die Preisentwicklung schwankt. Kauft ihr beispielsweise Fleisch in Aalborg, werdet ihr merken, dass der Einkaufspreis fest bei 345 Goldstücken bleibt, solange noch genug Fleisch im Lager ist. Dieser fixe Ankaufspreis gilt für alle von einer Stadt hergestellten Waren und sollte euch grundsätzlich als maximaler Einkaufspreis dienen. In sehr seltenen Fällen fallen die Einkaufspreise sogar noch tiefer, falls das Lager gnadenlos überfüllt ist.

Beim Verkauf spielen hingegen zwei Werte eine wichtige Rolle: der maximale Verkaufspreis, falls die Ware gar nicht vorhanden ist, und der Kipppreis, der die Schwelle zur Sättigung der Stadt mit dieser Ware darstellt. Ob eine Sättigung eintritt, erkennt ihr an der Verfügbarkeitsanzeige rechts neben jedem Handelsgut. Seht ihr vier rote Karos, wird die Ware dringend benötigt. Sobald ein grünes Karo erscheint, ist der Kipppreis überschritten und der Verkaufspreis bricht urplötzlich rapide ein und der weitere Verkauf dieser Ware wird kaum rentabel. Umgekehrt bleibt der Einkaufspreis von produzierten Gütern fest, solange zwei der vier Verfügbarkeitssymbole grün sind. Wenn ihr euch beim Verkauf stets zwischen maximalem Verkaufspreis und Kipppreis bewegt, sind euch enorme Geld- und Ansehensgewinne sicher. Alle relevanten Schwellenpreise entnehmt ihr unserer Warenpreisliste auf der Seite zuvor. Diese Preise gelten allerdings nur für die Schwierigkeitsstufen Normal und Fortgeschritten. Auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad sind die drei Schwellenwerte zwar ebenfalls vorhanden, weisen aber andere Zahlenwerte auf.

HANDELSROUTEN EINRICHTEN

Damit ihr euch nicht selbst die Mühe machen müsst, all die Waren im Hanseraum zu verteilen, braucht ihr bald eine oder mehrere automatische Handelsrouten. Bildet dabei immer möglichst kreisförmige Routen, um die Reisezeit kurz zu halten und steuert jede Stadt auf ihrem Weg an. Dem Kapitän eures Handelskonvois gebt ihr für jede Ware in jeder Stadt den Befehl, gar nicht, selbstständig oder nach euren persönlichen Vorgaben zu handeln. Lasst ihr dem Kapitän die Wahl, kauft er die Waren günstig ein, verkauft sie jedoch bis direkt an den Einkaufspreis. Damit macht er zwar insgesamt Gewinn, verschenkt jedoch viel Potenzial. Gebt ihm die Preise lieber anhand von Preisgrenzen selbst vor. Habt ihr eigene Betriebe in den Städten, müsst ihr dem Kapitän auch klarmachen, dass er die entsprechenden Waren direkt aus dem Kontor holen muss, statt sie einzukaufen. Um Überschneidungen von Handel und Warenkreisläufen zu vermeiden, leg ihr eigene Handelsrouten für Rohstofftransporte zur Versorgung eurer Betriebe an. Alle nötigen Handelsrouten für eine reibungslose Versorgung der ganzen Hanse haben wir ebenfalls auf unseren Übersichtskarten eingetragen.

KONTORHANDEL NUTZEN

Mithilfe eines Lagerverwalters automatisiert ihr obendrein den Handel zwischen Stadt und Kontor. Das ist hilfreich, wenn ihr eine Ware selbst herstellt, zudem aber weitere Einheiten von der Stadt zukaufen möchtet. Der Verwalter kauft die Waren günstig von der Stadt und der Konvoi nimmt sie neben den eigens hergestellten Gütern bei seinem Besuch gleich mit. Verwalter sind außerdem praktisch, um Waren über längere Zeiträume anzukaufen. Ein Handelskonvoi ist nur für einen kurzen Moment in einer Stadt und fährt dann für viele


Auf höheren Schwierigkeitsgraden kommt es vor, dass die Häfen weit im Osten und Norden zufrieren und das Ansteuern mit Schiffen unmöglich wird.

Stellt ihr Kontorverwalter ein, halten diese die Stellung für euch und erledigen den städtischen Handel.

Tage weiter. Sind die gebrauchten Waren bei seiner Ankunft gerade ausverkauft, guckt ihr daher in die Röhre. Nicht so mit einem Kontorverwalter, der den Markt ständig mit Argusaugen beobachtet und sofort zuschlägt. Für die Anstellung eines Verwalters benötigt ihr erst ein Kontor in den entsprechenden Städten, was eine großflächige Nutzung des Kontorhandels sehr lange einschränkt.

WAREN SELBST HERSTELLEN

Je früher ihr eigene Betriebe errichtet, desto besser ist es für euer Geschäft. Denn selbst produzierte Waren sind um einiges günstiger als im Ankauf. Geht es den Bürgern einer Stadt gut, sinken sogar die Produktionskosten und ihr spart weiteres Geld. Durch bestimmte Forschungen in der Universität drückt ihr die Ausgaben nochmals. Doch übertreibt die Herstellung nicht! Produziert ihr mehr Waren, als euer Umfeld benötigt, bleibt ihr auf riesigen Lagerbeständen sitzen und verpulvert zu viel wertvolles Geld. Merkt ihr, dass euer Konvoi schon auf halber Strecke leer ist, stockt ihr eure Produktionskapazitäten behutsam und stückweise auf. Achtet auch auf ausreichend Lagerhäuser in produzierenden Städten, um vor zusätzlichen Lagerkosten verschont zu bleiben. Ebenfalls wichtig ist die Versorgung produzierender Betriebe, die Rohstoffe voraussetzen. Wie erwähnt, empfehlen wir dafür eigene Transportkonvois, um eine lückenlose Anlieferung zu gewährleisten.

EXPANSION

Die Expansion mit weiteren Städten ist aufwendig und teuer, daher müsst ihr eure Ziele gut auswählen. Seht euch nach nahegelegenen Städten um, in denen ihr Betriebe errichten könnt, die für eure geplanten Produktionsketten notwendig sind. Holt euch gezielt nach und nach Produktionsmöglichkeiten für jede Ware, um alle Bedürfnisse der Bürger zu befriedigen.

Möchtet ihr ein neues Kontor außerhalb eurer Heimatstadt errichten, müsst ihr zunächst der Kaufmannsgilde der neuen Stadt beitreten, was wiederum Ansehen bei den Bürgern erfordert. Plant ihr also eine Expansion, lohnt es sich, rechtzeitig regen Handel mit der Zielstadt aufzunehmen.

HANDELSFLOTTE AUFBAUEN

Um all die Waren zu transportieren, bedarf es natürlich einer großen Handelsflotte. Da Handelsschiffe sehr günstig im Unterhalt sind, solltet ihr auf keinen Fall damit geizen. Nichts ist ärgerlicher, als wenn eure Lager überlaufen, weil der Konvoi zu wenig Platz bietet. Ihr solltet eure Schiffe grundsätzlich in der Werft neu erbauen lassen. Kaufangebote sind nur in absoluten Notfällen sinnvoll, da sie vergleichsweise überteuert sind. Zudem sind gekaufte Schiffe meist modifiziert, was Ladekapazitätseinbußen mit sich bringt. Anfangs raten wir euch, ausschließlich Kraier zu bauen. Koggen bieten zwar mehr Stauraum und Trefferpunkte, sind aber schwerfällig im Kampf und zu langsam auf der Seekarte unterwegs. Die Schnigge ist dem Kraier in beinahe jeder Hinsicht unterlegen und scheidet daher ebenfalls aus. Sobald ihr Zugriff auf die Forschung habt, hat die zügige Erforschung der verbesserten Schiffstypen absolute Priorität. Stellt eure Konvois grundsätzlich aus Schiffen des gleichen Typs zusammen, da die Geschwindigkeit des ganzen Konvois stets der, des langsamsten Schiffs entspricht. Detaillierte Informationen wie Ladekapazität oder Tiefgang jedes der Schiffstypen erhaltet ihr in der Werft.

EXPEDITIONEN

Seid ihr Fernkaufmann, bietet die Gilde eine Lizenz für Expeditionen in den Mittelmeerraum an. Dort entdeckt ihr Warenumschlagplätze und treibt Handel damit. Es gibt 25 verschiedene Umschlagplätze, von denen jedoch stets nur fünf zufällig ausgewählte tatsächlich in jeder Spielrunde gleichmäßig auf der Karte platziert werden. Jeder Umschlagplatz kauft und verkauft je zwei Waren. Allerdings exportieren die Handelsposten ausschließlich Tuch, Wein oder Gewürze. Im Einkauf sind sie ebenso limitiert: Sie verlangen ausschließlich nach Bier, Pech und Fellen.

Wird ein Umschlagplatz regelmäßig angefahren, wächst er und erhöht somit seine Handelskapazitäten. Expeditionen bilden die einzige Möglichkeit, an große Mengen billiger Gewürze zu gelangen. Um eine Expedition zu starten, benötigt ihr einen gut bewaffneten Konvoi sowie einen Kapitän mit Navigationsstufe vier oder höher. Bringt die Gewürze danach in eure Heimatstadt und lasst sie von eurem Handelskonvoi verteilen. Der Handel mit den orientalischen Kräutern wirft gigantische Summen ab, importiert diese Waren daher so früh wie möglich.

DER PERFEKTE GROSSKONZERN

Als Ratsmeister oder höher und mit dem nötigen Kapital erfüllt ihr alle Voraussetzungen, um einen perfekt harmonierenden Großkonzern zu errichten. Es ist zwar schon sehr gut, wenn ihr viele Waren produziert, sie mit dem Konvoi abholt und auf einer Handelsroute verteilen könnt. Doch es geht noch effektiver.

Möchtet ihr den höchsten Grad an Versorgung und Einnahmen erreichen, müsst ihr den Konvoi mit Kontorverwaltern in allen Städten kombinieren. Dem Konvoi tragt ihr auf, produzierte und (falls nötig) von Verwaltern dazugekaufte Waren einzuladen und feste Mengen in den Lagern der angefahrenen Städte zu deponieren. Diese werden dann von den Kontorverwaltern über längere Zeiträume hinweg verkauft. Die Vorteile: Keine Stadt kommt zu kurz, nur weil sie eine ungünstige Position in der Route hat, und im Optimalfall ist zu jedem Zeitpunkt jede Ware in jeder Stadt vorhanden. Außerdem treibt ihr eure Gewinne somit bis zum Anschlag, da die Verwalter die Waren einzeln in ganz kleinen Mengen zu den besten Preiskonditionen verkaufen.

Der Haken: Ihr müsst zum einen genug produzieren, um den vorhandenen Bedarf zu decken, zum anderen müsst ihr bei der Mengenbestimmung sehr gut schätzen. Da die Städte und somit ihre Bedürfnisse dynamisch wachsen, Konkurrenten ihre Finger beim Verkauf mit im Spiel haben und Katastrophen an den Einwohnerzahlen der Städte zehren, kommt es natürlich zu Schwankungen. Lasst euch also ruhig mehrere Runden mit eurem Konvoi Zeit, um die Gütermengen möglichst fein zu bestimmen. Klappt alles, sorgt das für einen praktisch endlosen Kreis des Wachstums und Wohlstands für all jene Städte, die ihr auf diese Art versorgt. Und nebenbei füllt sich auch noch eure Geldbörse unaufhaltsam. ❑



Um an seltene Gewürze zu gelangen, bedarf es einer Expedition in den Mittelmeerraum. Auf dieser Karte wählt ihr die anzufahrenden Handelsposten aus.



Später im Spiel trefft ihr in den Tavernen Piratenhändler, die euch Waren anbieten. Auf diese Weise gelangt ihr schnell an gigantische Warenmengen. Allerdings benötigt ihr dafür riesige Geldsummen und macht euch beim Kauf dieser Waren obendrein strafbar.

SO HABT IHR DEN HANSERAUM KOMPLETT IM GRIFF

Mit den von uns eingezeichneten Handelsrouten deckt ihr Nord- sowie Ostsee mit allen Waren ab und lasst keinen Wunsch der Hansebewohner offen.

Da ihr wählen dürft, mit wie vielen Städten ihr eine Partie beginnt, haben wir alle 32 möglichen Städte auf den Routenkarten vermerkt. Wir empfehlen Lübeck als Heimatstadt und Hamburg als Zentrum des Nordsee-Zweigs, oder umgekehrt. Im Folgenden schildern wir, wie ihr all die Betriebe optimal versorgt, deren Bedarfsrohstoffe nicht in derselben Stadt hergestellt werden.

Verkaufsroute Ost:
Dieser Konvoi sammelt alle Verkaufsgüter in den Produktionsstädten auf und bringt diese in den angelaufenen Häfen an den Markt. Startet in Lübeck und steuert alle vorhandenen Städte der Ostsee mit Ausnahme von Thorn und Novgorod an. Diese beiden Städte sind den Umweg nicht wert.

Verkaufsroute Nord:
Diese Schiffsroute beliefert den Nordseeraum mit Gütern. Auch hier lasst ihr die Flussstadt Köln weg, außer es gibt in eurer Partie besonders wenige Nordseestädte.

Rohstofftransport Ost:
Diese Flotte holt Rohstoffe ab und liefert sie zu den bedürftigen Betrieben. In Lübeck ladet ihr Salz, Hanf und einige Metallwaren ein. Holz und Rohmetalle werden ausgeladen und zu Metallwaren und Salz verarbeitet. In Aalborg werdet ihr einen Teil des Salzes für die Fleischproduktion los. Oslo benötigt den Rest an Salz und einen Teil Hanf für Stockfische. Außerdem ladet ihr den Honig für die Metproduktion aus. Mitgenommen werden Rohmetalle und Holz. In Reval und in Riga kommen das übrige Hanf und die Metallwaren zu gleichen Teilen für die Fellherstellung ins Kontor. In Danzig





holt ihr Honig ab und ladet außerdem etwas Holz zur Pechherstellung aus.

Rohstofftransport Nord:
Startet in Hamburg und nehmt Salz und einen Teil Honig mit. Holz und Rohmetalle werden vom Schiff geholt, um Salz und Metallwaren herzustellen. Im Hafen von Brügge nimmt der Konvoi Hanf und Wolle auf. Edinburgh ist das Ziel für die Wolle, um Tuch zu produzieren. Nehmt einen Anteil des Tuches, Holz und Rohmetalle mit. Nach Bergen fahrt ihr den Honig, der für Met gebraucht wird. Das Tuch wird dort zudem zu Kleidung geschneidert. In Ripen wird das geladene Salz für die Fleischherstellung verwendet. Fehlt Ripen auf der Karte, müsst ihr nach Aalborg ausweichen.

Sondertransport Riga-Hamburg:
Ladet Felle in Riga und Holz sowie Käse in Visby ein. Das Holz kommt nach Stettin zur Pechproduktion, wo ihr auch Honig einpackt. Alle nun geladenen Waren verschifft ihr für den Verkaufskonvoi nach Hamburg.

Sondertransport Lübeck-Köln:
Nehmt in Edinburgh Tuch mit und bringt eine Hälfte davon nach Köln. Dort schnappt ihr euch die daraus gefertigte Kleidung mitsamt dem hergestellten Wein. Diese zwei Waren und das restliche Tuch werden in Lübeck ausgeladen, um in Städten der Ostsee verteilt zu werden.

Expeditionskonvoi:
Dieser Konvoi stellt die von euch ausgeführten Expeditionen in den Mittelmeerraum dar. Importiert dort Gewürze und, falls Bedarf besteht, weiteres Tuch und zusätzlichen Wein. Teilt die Güter danach anteilig auf Hamburg und Lübeck auf, um sie mit den Verkaufskonvois an die Bürger zu verteilen.





SEEKAMPF UND PIRATEN

Sobald ihr zum Großhändler aufsteigt, machen sich Freibeuter in der Hanse breit. Doch wer sich richtig vorbereitet, hat leichtes Spiel mit den Plünderern.

GELEITSCHIFFE STELLEN

Damit sich eure Konvois auf Fahrten wehren können, brauchen sie Geleitschiffe als Eskorte. Als Erstes benötigt ihr dazu bewaffnete Schiffe. Wenn eines eurer Schiffe im Hafen vor Anker liegt, ohne einem Konvoi anzugehören, könnt ihr es in der Werft bis zu zwei Mal ausbauen. Durch den Ausbau werden die Schiffe mit Kanonen bestückt, verlieren im Gegenzug jedoch an Laderaum. Ihr könnt jedem Konvoi bis zu drei Geleitschiffe zuweisen und solltet das auch immer komplett ausnutzen.

MATROSEN ANHEUERN

Eure Handelsschiffe erhalten automatisch eine kleine Grundbesatzung. Kampfschiffe hingegen müsst ihr selbst mit Matrosen bestücken. Ein Kampfschiff kommt zwar auch ohne Matrosen aus, hat dann aber deutliche Nachteile im Kampf. Denn je mehr Matrosen auf dem Schiff sind, desto schneller werden die Kanonen nach einer verschossenen Breitseite wieder gefechtsbereit gemacht. Achtet also immer darauf, die maximale Anzahl an Seeleuten zu anzuheuern. Wie viele Matrosen sich euch in einer Taverne anschließen möchten, hängt von eurer Beliebtheit in der jeweiligen Stadt ab. Je bekannter ihr seid, desto mehr Seeleute bieten sich an.

TIPP: SCHIFFE KAPERN

Gegnerische Schiffe können zwar nicht geentert werden, doch das bedeutet nicht, dass ihr grundsätzlich keine Schiffe in Seegefechten erobern könnt. Kämpft ihr gegen mehrere Geleitschiffe, kommt es mitunter vor, dass sich das letzte kurz vor seiner Zerstörung ergibt und somit in euren Besitz übergeht. Zerstört daher stets die schlechteren Schiffe zuerst und verschont das wertvollste bis zum Schluss.

AUF IN DEN KAMPF

Wenn euer Konvoi drei gut ausgerüstete Kampfschiffe aufweist, meiden ihn die Piraten fortan. Kommt es doch zum Kampf, könnt ihr die Sache entweder selbst in die Hand nehmen oder der KI vertrauen. Wir raten euch dazu, jeden Kampf selbst zu führen. Im Kampf könnt ihr immer nur ein Schiff selbst steuern und den beiden anderen indirekte Befehle und ein Ziel zuweisen. Wählt den Angriffsbefehl für die beiden KI-gesteuerten Schiffe aus und lasst sie unterschiedliche Ziele angreifen. Euer stärkstes Schiff übernehmt ihr selbst und nehmt das dritte Feindschiff aufs Korn. Der Trick beim Seekampf besteht darin, stets ein wenig vor dem feindlichen Schiff zu liegen und nur für Breitseiten kurz einzulenken. Sofort nach dem Schuss lenkt ihr wieder zurück und haltet euch somit weiterhin vor dem Opponenten. Auf diese Weise nehmt ihr euer Gegenüber stückweise auseinander, ohne selbst einen Treffer zu kassieren. Besonders vorteilhaft ist es, wenn ihr über die schnellen Kraier oder Holks verfügt. Habt ihr dennoch Probleme, den Gegner zu kontrollieren, hilft es, zunächst die Segel mit Kettenkugeln zu zerschießen.

PIRATENNEST AUSRÄUCHERN

Wenn die Piraten an Macht gewinnen, errichten sie Stützpunkte. Als Ratspräsident habt ihr die Möglichkeit, diese Nester gegen satte Belohnungen einzureißen. Segelt dafür zu den Basen; es folgen mehrere gewöhnliche Seekämpfe gegen die Flotten des Piraten. Sobald alle Flotten besiegt sind, verschwindet das Nest und der Pirat ist endgültig besiegt.

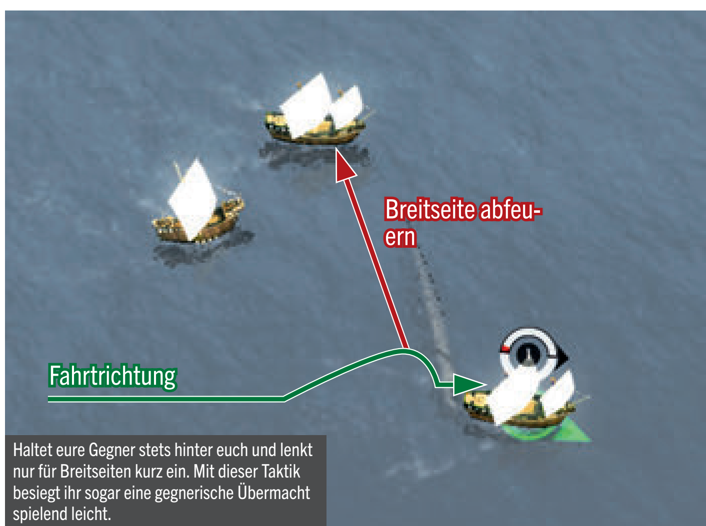
SELBST ZUR PEST WERDEN

Ihr könnt den Spieß auch umdrehen und selbst die Piratenflagge hissen. Fahrt mit einem Konvoi aus der Stadt und hisst auf offenem Meer die Piratenflagge, sobald euch niemand sieht. Unter schwarzer Flagge könnt ihr nun jeden Handelskonvoi angreifen und plündern. Lasst die Kämpfe ruhig automatisch ablaufen, hier kann nicht viel passieren.

Doch Vorsicht! Bei jedem Angriff unter der Piratenflagge sinkt euer Ansehen in der Heimatstadt des beraubten Händlers minimal. Zudem hetzt die Hanse irgendwann die „Bunthe Kuh" auf euren Piratenkonvoi. Dabei handelt es sich um einen sehr stark bewaffneten Konvoi aus mächtigen Schiffen. Ihr erkennt ihn an den roten Segeln und solltet den Kampf nur dann aufnehmen, wenn ihr über drei voll ausgestattete Holks verfügt. Das Piratenleben ist zwar eine nette Abwechslung, doch das Dasein als braver Händler ist simpler und zugleich lukrativer. ❑



Auch optisch gibt es während der Kämpfe Feedback. Sind eure Schiffe durch Einschläge von Geschossen schon stark beschädigt, fangen sie an zu brennen.



Haltet eure Gegner stets hinter euch und lenkt nur für Breitseiten kurz ein. Mit dieser Taktik besiegt ihr sogar eine gegnerische Übermacht spielend leicht.

Treibt ihr es als Pirat zu bunt, wird ein bis an die Zähne bewaffneter Konvoi gegen euch entsandt. Mit der „Bunthen Kuh" solltet ihr es nicht leichtfertig aufnehmen.



SAINTS ROW
IV
Zum Sonderpreis
jetzt im Handel!
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.
Ab 29,99 €
empf. Verkaufspreis PC Version
PC DVD
XBOX 360
PS3
SAINTS ROW IV
18
82
gamona
GamePro
SPIELSPASS
87
Saints Row 4
GameStar
Gold-Award
85%
looki.de
Das größte Saints Row aller Zeiten - 100% UNCUT!
www.saintsrow.com
volition
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
DEEP SILVER
© 2013 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Developed by Deep Silver Volition, LLC. Saints Row, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", the "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ESRB rating icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association (ESA) and may not be used without permission of the ESA. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


THIEF™
ICH NEHME MIR, WAS EUCH GEHÖRT
EIN MANN IM ZWIELICHT,
EINE STADT IN AUFRUHR!
DURCH UND DURCH EIN MEISTERWERK!
ERWACHSEN, DÜSTER, LANG ERWARTET.
Jetzt vorbestellen
und eine herausfordernde
Zusatzmission
als Download erhalten!*
THE BANK HEIST
*Bei teilnehmenden Händlern.
www.thiefgame.com/de/preorder
PC
XBOX 360
PS3
XBOX ONE
PS4
THIEF
/ THIEF
WWW.THIEFGAME.COM
eidos MONTRÉAL
SQUARE ENIX.